2000年9月号 总73期

一本精彩游戏轻松学习的杂志！

家用电脑与游戏机

FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY

《虚拟人生Ⅱ》深度报道

由虚拟游戏看真实人生

呼啸战神 & 帝国时代Ⅱ征服者

新即时策略时代

九月快讯

Arena.net大展宏图
暴力游戏无罪？
Eidos抓住了"神偷"
Origin召开UO玩家大会
X-Box市场宣传投入600亿日元
香港盈动收购Jaleco
"游戏奥运会"开幕在即
中国E3即将开展
《傲世三国》延迟发售

新作前瞻：青蛙勇士Ⅱ沼泽的复仇、孤胆英雄、机甲战士Ⅳ复仇、黑手党、失落天堂的城市、自由：第一次反击、异度空间、非常男女、最初幻想、热带风暴、模型战机……

电玩资料夹

评点推荐：帝国时代Ⅱ征服者、呼啸战神、恐龙危机、银河创世纪Ⅱ、新绝代双骄Ⅱ、埃及艳后、重返不可思议的机器、谜之宠物、心魔、冒险……

银河英雄传说Ⅴ 帝国战线解析
杀出重围 机密攻关情报
恶灵 完全恐怖体验
铁路大亨Ⅱ21世纪 运输指南

秘技档案：海底巨人、雷曼Ⅱ胜利大逃亡、重金属F.A.K.K.2、超光束粒子、边缘、剑侠情缘Ⅱ

游戏的人和事
文渊阁：赢家（下）

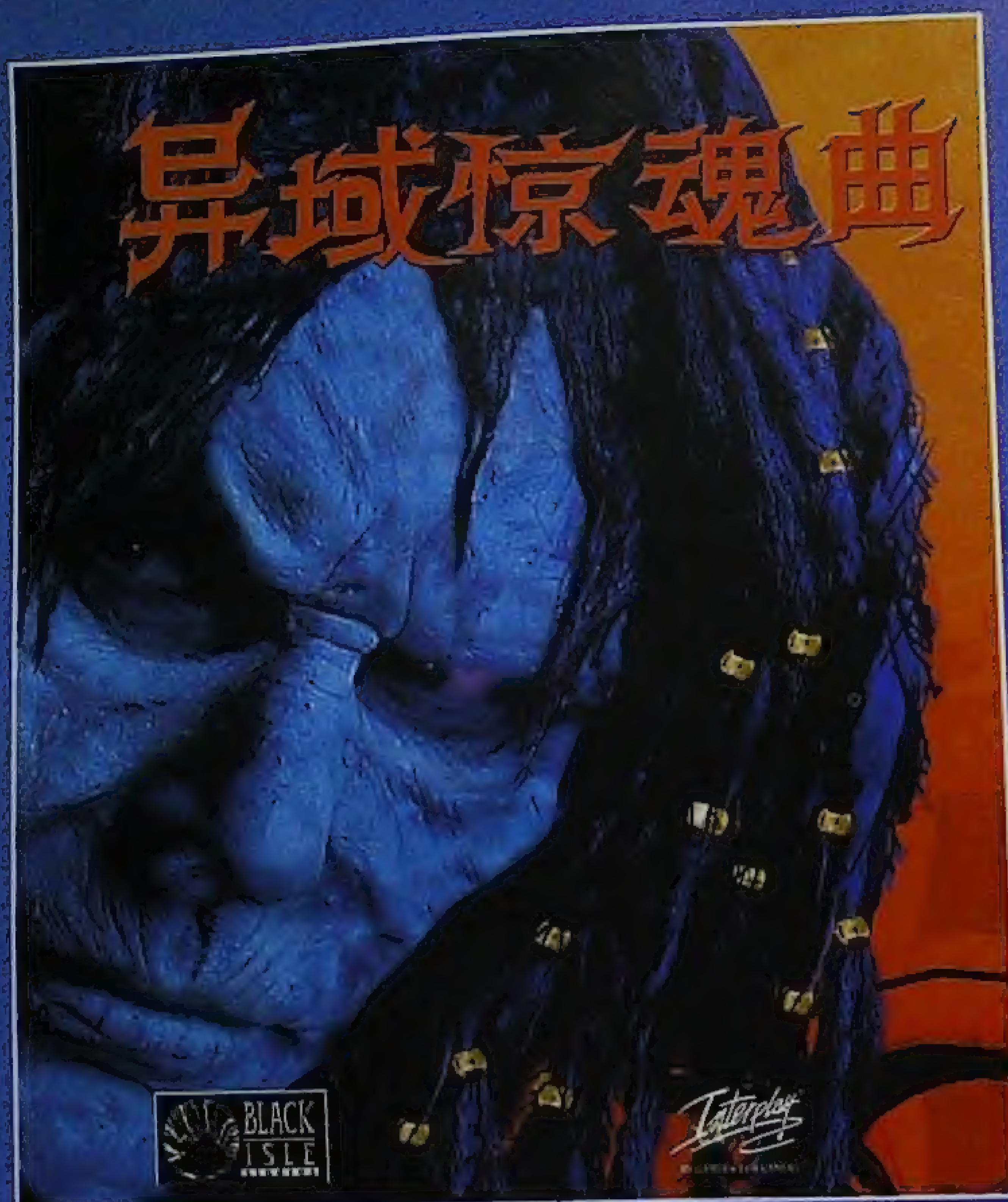
软硬资讯

软硬耳边风再登场
8款PC133内存测试
冶天科技韶256实战
艾尔莎GTS/MX新品评论
世嘉Dreamcast全面解析
市售PCI声卡选购指南

MPEG4简介与相关软件
非常好印
iWPS上网咖啡
若迷词王2001

虚拟人生2
VIRTUAL LIFE2

零售价 7.80元 网站 www.fcgm.com.cn
ISSN 1005-6793

9月隆重上市!







那是一个神秘的世界。当你从冰冷的停尸床上爬起来的时候，发现自己已经丧失了全部的记忆。你是谁？这是什么地方？你是怎么死的？等待着你的是一个什么样的未来？所有的这一切问题都需要你在游戏中用自己的力量去寻找答案。你会逐渐的发现死亡和受伤对于你来说并不可怕，可怕的是寻找那失去的记忆。

作为《博德之门》的后续制作，《异域惊魂曲》当仁不让的夺得了99年的最佳角色扮演游戏，是BlackIsle继97年的《辐射》，98年的《博德之门》后第三次获此殊荣，并且迄今依然列在国际游戏排行Top100榜首。由此可见，精心汉化后的《异域惊魂曲》无可置疑的是一款精品中的精品。

4CD完整中文版　　全新精美纸盒包装



《暗黑破坏神 II 权威攻略指南》 中文版

Blizzard官方授权BradyGames全球总发行，

新天地互动多媒体全国独家引进出版。

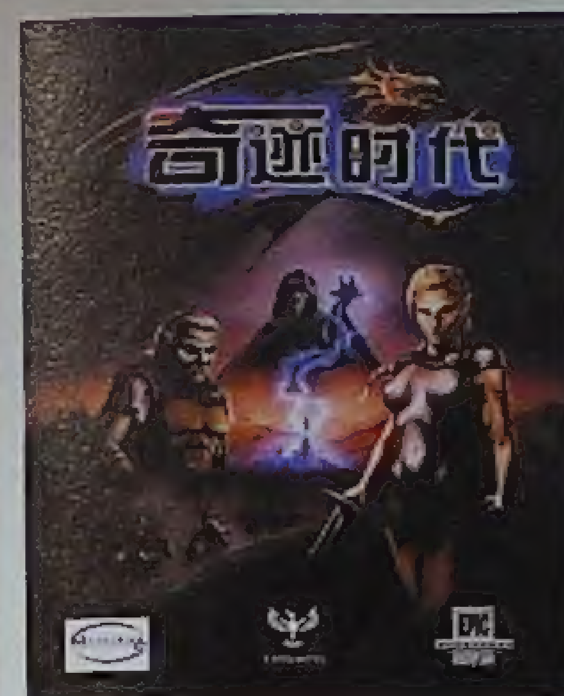
暗黑迷们的终极利器！

全书厚达近200页，总文字量20余万字！进口胶版纸印刷，

附赠游戏主题贴纸，装帧精美，物超所值！

邮购无需另付邮费，欢迎邮购！

火爆上市热销中 全国统一定价**25**元



这是一个极具特色的策略性游戏!

这也是个能让你创造奇迹的游戏!

这还是个充满了刀剑和魔法，让你选择自己命运的游戏!

9月隆重推出!

新天地全新“晶彩”装

50元

附增百余页的说明书



当中国的客栈掌柜，吃中华的满汉全席

和500个欢快活泼的**卡通形象**一起开中华客栈，邀请**丐帮帮主、京城格格**等成为座上嘉宾,激发有趣的**特殊事件**!附送详细**攻略指南**，更有《留守敢死队2》《虚拟人生2》**展示动画**，《奇迹时代》**试玩版**及多款**精美壁纸**等，还可参加新天地**大抽奖**哦!



一款真正老少皆宜的赛车游戏

种类齐全的赛车模型——来自德国大众汽车公司授权的17种非凡创意，超过50种各具特色的甲壳虫赛车。

丰富多彩的比赛模式——游戏包括沙滩越野赛、交叉回转赛、火箭车跳跃赛等9种模式，带给您完全迥异的游戏乐趣。

方便体贴的对战系统——同时支持单机分屏模式和联机对战模式。

完善的交易系统——可获得升级赛车的机会，并允许赛车在超市中自由买卖。



灵魂使者——中文版

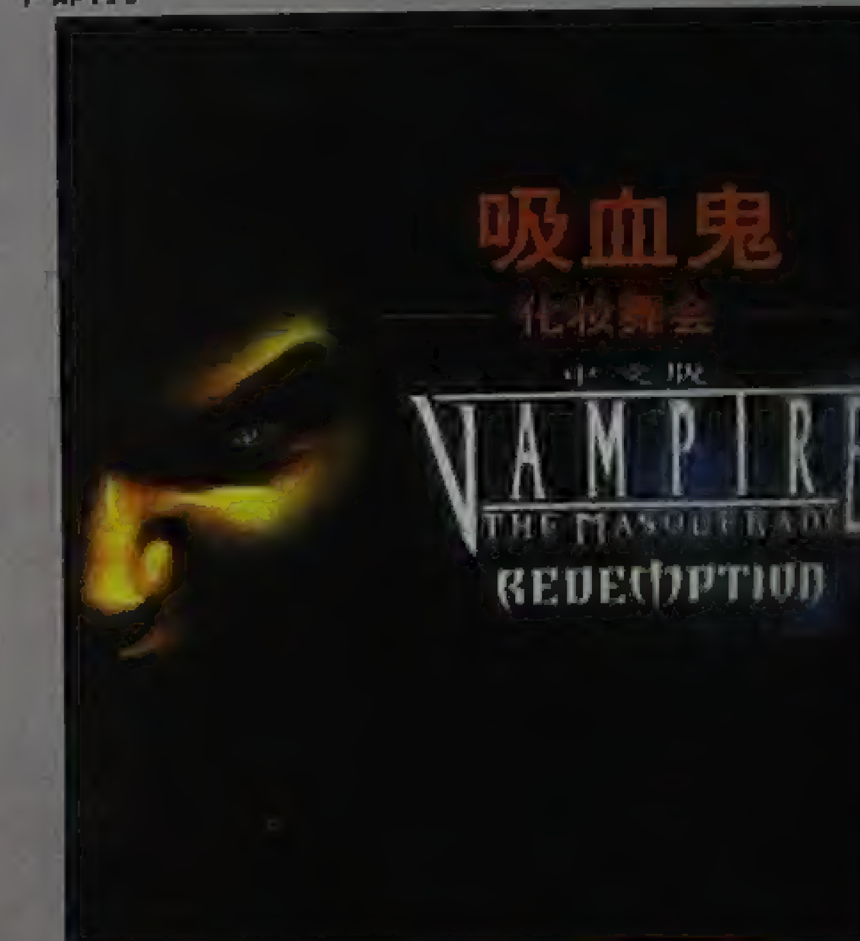
一部史诗般的欧洲中世纪幻想RPG。

Rathenna原本是一块由英雄们统治的繁荣、和平的古老大陆，一次意外使整个大陆陷入强盗、吸血鬼和僵尸横行的黑暗年代。你，就在这里，开始了史诗般的神奇历险。开创性的三段式攻击系统，可对敌人的不同部位进行攻击，打斗手感可与格斗游戏相媲美，并可根据你自己的喜好进行连续技组合；五大属性魔法相生相克，总数达60种以上。



即时战略大作续篇 再次掀起战略游戏热潮

崭新的战略选项，全面的战斗升级体系，独特的战场控制面板，日夜的天色变化，详细精美的过场动画，华丽的光影效果，你所要求的《黑暗王朝2》中都有。



如同《吸血迷情》一般的他，在八百年的时空里穿梭！

也许你幻想过长生不老的美妙，但是你永远也不会知道变成不死的吸血鬼是什么感觉!

在你倒下之前，曾经是对抗邪恶的十字军勇士，但是你的伤口使你最终变成了吸血鬼——你一生的宿敌，只有毁灭吸血鬼之神才能结束你的痛苦状态。出于残留的人性，你继续与恶魔战斗，但同时出于吸血鬼的兽性，你又不得不吸食人类的血来维持生存。在内心痛苦挣扎的同时，你与愿意成为盟友的吸血鬼一同战斗，从中世纪的欧洲到未来，在古今不同时代的四个城堡里，你永无休止地追逐那个没有灵魂的敌人。

传奇丰富的剧情，流行的随机地图设计，主角及NPC盟友的战术编队，多种多人在线模式，99年E3 RPG大奖带你进入那个中古幻想世界。

SunTendy
地址:北京市1998号信箱　邮编:100091　联络:新天地销售部
传真:(010) 62862036　销售热线:(010) 62862035
技术支持:(010) 62862042

精品游戏　暑期热卖

热卖中
双CD、全彩手册
零售价：35.00元

可爱小猫咪
爱我就带我回家喔！

你有没有想过养一只小猫呢？如果这里正好有一只可爱的小猫咪！它的主人会是你吗？

《可爱小猫咪》画面精美，动作惟妙惟肖。你对猫咪不同的教养方式，将会产生二十多种不同的结局。游戏结束后，你还可以通过网络与其他玩家比一比谁的猫咪养得最好。

aic Spirits　WAEI 华义国际　Popsoft 大众软件

梦幻帝国 II
拓荒时代中文版
IMPERIALISM II

2000年8月隆重上市　双CD
标准版：38.00元
豪华版：69.00元(送T恤、帽子)

开拓辽阔疆土，缔造梦想王国

40余种海权时代行业的平民及军队，并包含了300年间(公元1500—1800年)所发明的100余种科技成果。

更完善的人工智能，呈现各帝国不同的拓荒历史、外交手段及战略技巧。

高解析度的巴洛克画风，展现海权时代欧洲富饶的人文景观。

容易上手的操作界面，轻松的教学战役，让你快速进入经济、外交与战争的世界。

支持各种多人连线对战功能。

SSL　EVSoft 地球村

销售支持　排名不分先后

北京总店	67164859
北京新城广场店	67647711-102
北京现代市场	62630299
北京明光市场	62267068
北京理想大厦	3层571柜台
北京科苑书城店	68515544-2095
北京长椿街店	66018119
北京和平里店	84210214
北京大兴店	69202500
北京垂杨柳店	67786334
北京安定门店	86472172
北京万寿路店	68159093
北京丰台店	63823449
北京石景山店	68634122

北京特约经销商：

西单图书大厦	新街口新华书店
西四新华书店	王府井外文书店
科林斯创公司	科技书店

●晶合上海钜隆	62104588
●晶合苏州沧浪	7246529
●晶合新疆华飒	2814402
●晶合南宁奥讯	2621521
●晶合长春安航	5656612
●晶合济南洪恩科技	6980984
●晶合西安辉煌分部	5529833
●晶合兰州专卖店	8261784
●晶合昆明榛子	5176880
●晶合郑州分部	6993569
●晶合大连雄尔	3635721
●晶合成都劲邦分部	5236552
●晶合厦门金科达分部	2099935
●晶合汕头超俊分部	8860856
●晶合宁波今日	7248229
●晶合太原和生	7234490
●晶合遵义天地	8633815
●晶合哈尔滨金北方	6415498
●晶合开封大众电脑	5958268
●晶合天津展望	27830166
●晶合吉林大众分部	2486201
●晶合西藏分部	6813383
●晶合新乡分部	3024847
●晶合莆田三超分部	2683555
●晶合无锡万科分部	2733188
●晶合河北衡水分部	2130562
●晶合成都天翔分部	5078927
●晶合山东日照分部	6451069
●晶合甘肃玉门分部	3253489
●晶合郑州东方分部	5905967
●晶合山西威远分部	4132971
●晶合石家庄汇达分部	13803339200
●晶合常州迅达分部	8117080
●晶合宜昌中艺科技	6758546
●晶合银川恒飞公司	4114796
●晶合张家港专卖店	13706220376
●晶合敦煌大宇分部	8933125

图书渠道

金台路图书市场263号	65934375

特约经销商

呼和浩特世纪软件开发部	4308786
湖南新华书店电子音像部	4423330
成都连邦	5215799
杭州美迪	8271301
武汉天问	87874577
南京新高	3371350
深圳伊登	3782102
昆明黑马	5191804转8000
广州黑马	87595514转1805
沈阳连邦	23842237
辽宁希望	23960175
昆明威豪	5124740
杭州连邦	8853577
广州天高行	83795037

晶合软件销售连锁组织总承销、大众软件邮购中心办理邮购　全国各地大众（晶合）软件销售连锁组织、软件专卖店及书亭有售

晶合互动
JH Interactive Multi-media Software Co.,Ltd

邮购中心
邮购地址：北京海淀区苏州街邮局045信箱
邮编：100089
电话：010-82634092、82634107

北京经销商

连邦公司	62525338	万众合力公司	82627438	正普公司	82615800		
育碟苑公司	82656589	里仁公司	62543505	圣比尔公司	62527962		
天极公司	82657868	鸿达以太公司	82614668	百年树人	62635790	联想北纬	82665002

晶合互动　数字娱乐新动力

特勤机甲队III屏保壁纸集
POWER DoLLS 3

双CD、全彩手册　建议零售价：35.00元　热卖中

《特勤机甲队III屏保壁纸集》使您的电脑成为POWER DoLLS的博物馆！壁纸、月历和时钟等多种小游戏更加丰富您的电脑屏幕！

《特勤机甲队III屏保壁纸集》精彩放送多种迷你拼图游戏，趣味多多的桌面小游戏将使您留恋忘返。各种各样的屏保图像，使您进入一个真实的《特勤机甲队III》的世界……

精细的画面、多姿多彩的女性角色、让您在另一个角度体验《特勤机甲队III》的娱乐性。满足POWER DoLLS迷们的口味！

游戏附带一张《特勤机甲队III》的原创音乐CD，包括了12首优美动听的乐曲。

特勤机甲队迷不可多得的精品

USAGI SAN TEAM　KOGADO Software Products　WAEI

永远的伊苏

3CD、全彩手册　建议零售价：69.00元　热卖中

RPG始祖重现江湖，年度超强代表作。
影像效果再现逼真的景致
每秒60格的动画播放能力
传说中的动听音乐
平滑顺畅的移动方式
超卓不凡的操作系统

Falcom　VISTAR 伟星软件

精典的RPG游戏之一

爱的记忆 Plus+
我心中的名字

双CD　标准版：38.00元　豪华版：69.00元　送精美礼品

你曾经是否想念过某个人吗？
同一个世界，
同一个时间里形成的缘分，
还有一位少女的回忆……

CDPA

2000年9月隆重上市

唯美心跳回忆的韩国恋爱游戏

心魔

零售价格：38.00元

cryo　金版电子

万圣夜、阴森古宅、手枪、魔法，把这些元素组合在一起会是什么？

2000年9月隆重上市

晶合互动
JH Interactive Multi-media Software Co.,Ltd

通信地址：北京和平门邮局3056信箱　邮编：100051　电话：010-67150982（4、5）-312、67186344　传真：010-67136350
电子函件：chanpin@popsoft.com.cn　技术支持：010-67136350　分销电话：010-82634097、82634089　传真：010-82634089

依星九月隆重推荐



梦幻模拟战黄金典藏版珍藏价：**98元**
（I 游戏光盘 + II 游戏光盘 + 游戏指南 + 资料设定盘 + 人物收藏卡 12 张
+ 超值全彩漆原智志原画集 16 开 100 页）

梦幻模拟战 I 奉献价：**25元**
单 CD+ 游戏指南 + 人物收藏卡 6 张

梦幻模拟战 II 怀旧价：**38元**
双 CD+ 游戏指南 + 人物收藏卡 6 张

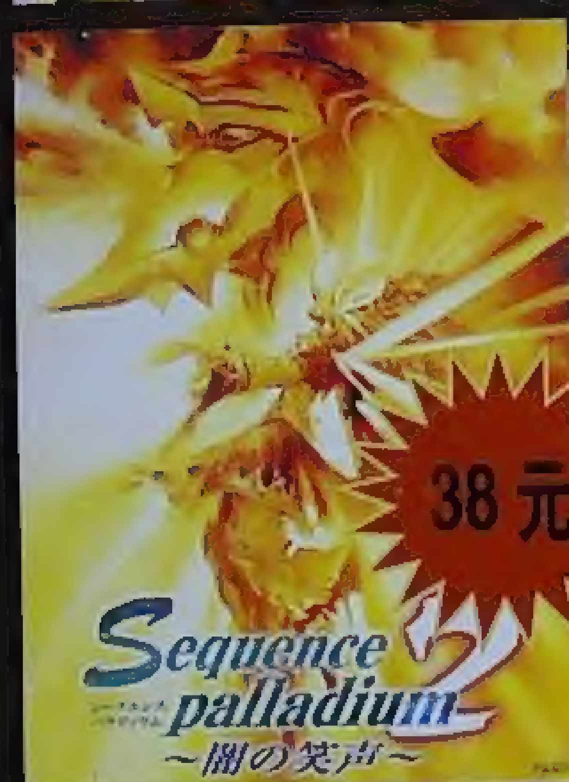


三千年食堂

"梦幻西餐厅"原班人马另一力作。想了解日本人的心，先得搞定日本人的胃！

超美味 PCGAME 新登场，游戏横跨日本五大时代完成料理大全，功能多多，设定强强的模拟经营游戏。历代日本伟人成为你的座上嘉宾哦！

游戏就是希望藉由游戏的历程，来慢慢让玩家认识到日本三千年来的饮食文化演进。在日本，许多地方还存在着不少一代传一代的百年老店，这些经过了多代传承仍存留下来的老店，其中必定蕴含了许多可贵的东西，而这款游戏的精神，就是希望透过寓教于乐的方式，让玩家一窥日本饮食文化的精髓。



魔导异元素 2～暗之笑声

毁天灭地的神槌又再度复活了！神槌是一个维持世界平衡的力量，当有某一种族兴盛起来之时，它就会开始监视的动作，如果这个种族破坏了生态平衡而开始强力扩张时，神槌就会兴起，代表大自然对自然文明的反扑。

和平和战争，信赖和背叛，猜暴和嫉妒，相反的情感，祝福与憎恶，左右着人类，将人类渐进渐进引向地狱，难道真的要违背誓言，开始缔写新的历史吗？

融合战略及养成游戏，美伦美焕的人物设定，荡气回肠的配乐音效，扣人心弦的剧情架构，多重视窗的操作系统。

锁定 KOGADO 游戏频道，上市倒计时现在开始！

玛丽亚

你是忠实，讲义气的人喜欢群居生活，对家人和朋友都相当重感情……
你喜欢热闹，呼朋引伴地笑闹，从不与人争执，不在乎别人的看法……
你是有勇气、野心和梦想的人，行动力较强，但有一点自我中心或虚荣心……
你向往纯情的爱情，温和又体谅别人，即使不喜欢别人也不会说出来……
你的性格是哪一种？你是否拥有多重人格？ 玛丽亚将引领你深入探讨心理学上何谓"双重人格"，并进而了解拥有双重人格，甚至多重人格的人的内心世界。

是我？非我？来自内心深处的呼唤，深邃而明晰···





炼金术士玛丽

自从 imagineer 公司在 PS、SS 上推出这款全新型态的角色扮演游戏以来，便以其老少咸宜的剧情，丰富感人的事件，造型可爱的人物，风靡了不知多少 TV GAME 的玩家。尤其它不以战斗取胜，而着重在趣味十足的道具调配，也吸引了不爱打打杀杀的少女玩家们。

游戏的自由度极高，玩家可以一开始就抱持着成为能力高超的研究者，或战斗力强的女冒险者，甚至摇身一变当上炼金学院老师等等不同目标来前进，可供玩家一再回味各游戏方式。

依星将其引进并加以中文化，喜欢漂亮妹妹的玩家们可又有一大福喽。

科隆外传～创世启示录

鼎鼎大名的科隆又来了啦！这一款轰动韩国风靡万数的韩国大作又要出外传了喔！这款游戏有些什么新玩法，又将会带来什么样的新感觉呢？

这款游戏最大的特色就是将科隆本传中所有的整体性和游戏趣味保留，却把系统以更不同的样貌展现出来，不由得让人对于韩国游戏的长足进步刮目相看！尤其是其中美术和音乐的突破手法，和统一的画面气氛更有让人着迷的魅力！

升级系统暗藏玄机，玩法新颖，战斗中的换牌系统，怪物捕捉系统，属性系统，自动作战系统，外加上几个好好玩的小游戏，你还能敢不掏腰包！

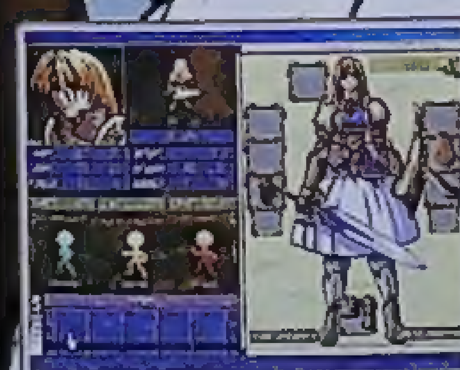


新唯美主义浪漫RPG闪亮登场！

注意呀：
双 CD 48 元
附赠研发小组精心制作的游戏壁纸、音乐欣赏、屏幕保护程序……
另外将回函卡寄给我就可以参加抽奖，奖品是价值 300 元的"幻舞天使"手表，
是不是很漂亮呀，我只有 50 支呀，绝对值得珍藏。哈哈！！！！

游戏特色

- ▲最多能与六个伙伴一起冒险，玩家可自由选择操控角色。
- ▲独特的升级系统，玩家可依喜好及实际需要提升角色能力。
- ▲华丽的魔法效果加上逼真的震动画面，让人身临其境般感受魔法威力。
- ▲多样化的攻击招式，依熟练度变化多端
- ▲场景绘制美观，各种天气状况处理得细腻逼真
- ▲全新的抒情故事搭配悦耳的背景音乐，给你全新的感动！
- ▲简易的操作界面，快速轻松上手









华彩软件 SOFTCHINA 卓越形象 华彩演绎



Kama Entertainment

幻舞天使

进入暗黑破坏神2

休想轻易出去！



DIABLO II

标准版:98元

纸盒，翻盖式， 表面有浮雕效果，
右上角有缺角，尺寸 24.3X19X3.7cm，
内含 3CD、 DIABLO II海报、英雄人物卡一张，
人物技能表一套，提供免费战网 CD-KEY。

限 量 发 售

豪华版:228元

纸盒，翻盖式， 表面有浮雕效果，
尺寸 30X25X8cm
内含 3CD、 DIABLO II T恤、帽子、海报、
编号荣誉证书、全套英雄人物卡（五张），
金属生命牌（可有奥美电子金牌会员号，
可永久享受七五折免邮费邮购奥美电子产品）
人物技能表一套，提供免费战网 CD-KEY。

奥美电子（武汉）有限公司 地址：武汉市友谊路 145 号
销售热线 :(027)85417803 (010)82657908-8005 (021)64848926
服务热线 :(027)85836013 (010)82657909-8001
E-mail:cheung@public.wh.hb.cn

BLIZZARD ENTERTAINMENT

奥美电子 A E C
www.aomeisoft.com

银河创世纪 II 联盟

IMPERIUM GALACTICA II ALLIANCES



获得全球游戏界
和玩家的如潮好评！

融入只属于动作游戏的绚丽光影。
三个种族间的宏伟星际大战。
每个种族均有一张独立的光盘。

DIGITAL REALITY

GT Interactive Software

68元 4CD
附攻略指南

SIMIS

来自俄罗斯的神秘武器！

KA52
<TEAM ALLIGATOR>
鳄鱼直升机中队



- 俄罗斯最大的军事秘密之一！
包括许多从未在武装攻击直升机上
使用的先进技术！
- 超过 100 个战役任务报告。
燃烧弹爆炸的宏伟场面，
空中的照明效果，
实时动态的天气情况，
- 直升机数目达到空前的十六架。
先进的多人游戏模式，
支持多达 8 人的实时多人战斗。
让你体验飞行的震撼和刺激！

38元
附攻略指南

奥美电子
www.aomeisoft.com

奥美电子（武汉）有限公司
电话 :(027)85836013 传真 :(027)85836017
E-mail:cheung@public.wh.hb.cn

北京分公司
电话 :(010)82612362 传真 :(010)82612367
E-mail:cheung@public.bta.net.cn

AUTOSOFT

弥塞亚 MESSIAH

2CD 中文版



- 游戏采用最新图形引擎，将现实"实时变形"，不管你的配置如何，游戏充分利用你的电脑资源，保证让你体会到硬件所能提供最大限度的细节特效和真实感。这也是这款游戏在技术上真正革命和独到之处



68元

- 可支配和控制的生物超过40种，从庞然大物到细小的老鼠，都需要一个活的思想，他们随时都准备被您驱使
- 所有的生物都是真实的，您可伤害或帮助他们；当他们感到恐惧和害怕时，便会逃跑，或者运用整个世界的势力反对您并对您进行攻击
- 超过十几种独特的破坏性武器：喷火枪、轻机关枪、火箭筒、鱼叉枪、圆锯、冰枪和地雷，并有高精度瞄准和逼真破坏程度

这个天使有点酷！

Interplay BY GAMERS. FOR GAMERS.™ Shiny

奥美电子 www.aomeisoft.com
TEL:(027)85836013 (021)64848926
TEL:(010)82657908 82657906-8001

角落里
迂回曲折
偷儿的生涯……

劲爆上市

THIEF THE METAL AGE

神偷II 金属时代

AEC www.aomeisoft





配有 Matrox G450 的个人电脑可接连两台显示器，与朋友玩对打游戏。

看得更清 玩得更行

新产品！

Millennium G450

双头显示 凹凸贴图



您不可能追捕看不到的东西。

Matrox 新产品 Millennium G450 图形卡可将您的敌人显示得更清晰。Matrox 前所未有的 2D / 3D / DVD 图像质量和相片级的真实色彩，为个人电脑的游戏系统带来新局面。Matrox 双头显示 (DualHead) 功能使游戏能以一块图形卡在两个显示器上运行，将敌人显示得更清晰，并且为新的游戏方式提供了可能。硬件环境映像凹凸贴图 (Environment-Mapped Bump Mapping) 技术为很多 3D 游戏倍添真实色彩。

Matrox Asia Ltd. - 亚洲太平洋总公司
电话：(852) 2281-5700 传真：(852) 2537-9530
技术支援热线：(852) 2281-5757

中国大陆指定独家代理：中科实业集团(控股)公司多媒体技术分公司
北京海淀路80号中科大厦15层 邮编：100080
电话：(10) 6262-8123 传真：(10) 6262-8159
技术支援热线：(10) 6262-8242

Over 900 Awards

matrox www.matrox.com/mga

第三波精品叱咤登场



游戏类型：战略



游戏简介

正如电影《勇敢的心》一样，由EIDOS推出的这款电影同名游戏 -- 《勇敢的心》（《Brave Heart》），正是以古代苏格兰为游戏的发展背景。如同电影故事中所描述的一样，当时的苏格兰正处于无政府的状态，并由望族统治着分裂的城邦。强大的英国军队正在'爱德华'国王的领导下，展开了左右开弓的攻势。而现在，就在《勇敢的心》这个游戏中，玩家必须设法整合所有的分散家族，以形成足够的势力并击退英国的皇家军队。

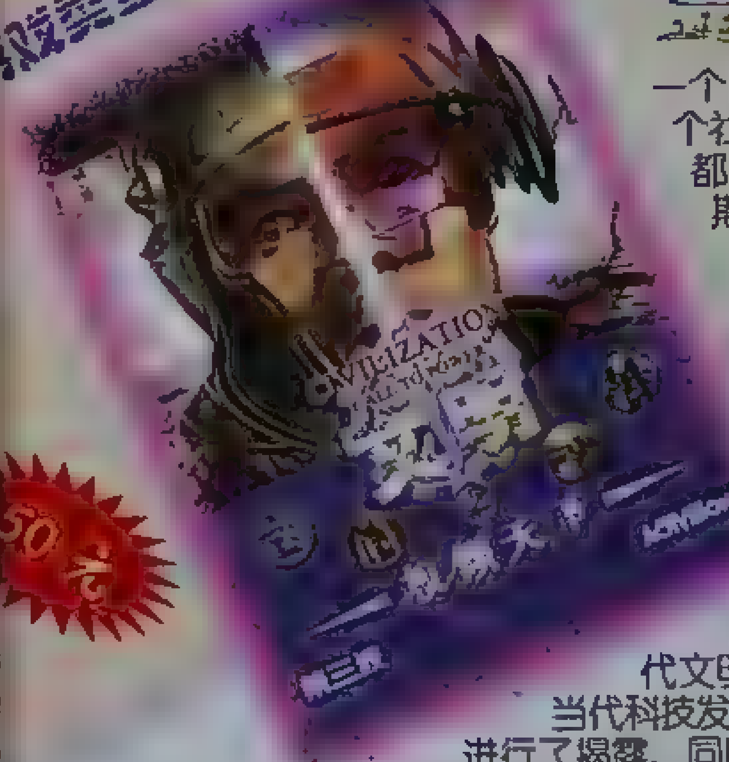
游戏类型：博奕益智



游戏简介

这是一款麻将游戏与霹雳布袋戏的闪亮结合。游戏中，玩家可以进入这个真实而又虚幻的霹雳世界，加入素还真、一页书、圣贤诸、玉天际、宇文天心、潇湘子、山涛君、风雪乱世狂刀、非凡公子、剡婵……等18位英雄人物的麻将世界，和这些亦真亦幻的霹雳人物一起切磋，较量。该游戏尚有功能强大的网络连线功能，和来自各地的英雄好汉对战，来一场“霹雳网络武林大会”。除此之外，凭着高超的牌艺还有可能为自己赢得大奖

游戏类型：策略



游戏简介

一个民族、一个国家、一个社会乃至于一个星球，都有其发展的过程，这期间经历了繁荣、衰败、再繁荣……随着其发展，会出现一些变化，可能会促进事物的发展，也可能阻碍事物的进展，这些就是文明。《文明之权倾天下》这款游戏让我们在回顾了古代文明的辉煌之后，也对当代科技发展中存在的一些问题进行了揭露，同时对人类的未来进行了假想，设想着人类能够在一个高度发展的社会，没有污染，没有战争的环境中生存。在文明的国度里，你掌握着全部，利用这上天赐予的权利建立理想世界吧。

游戏类型：经营

游戏简介

足球经理类中著名的冠军足球经理系列，在国内拥有一大批支持者。如今，这一系列的正版最新产品《冠军足球经理2000》即将来到中国，将由第三波在国内代理发行。这一款冠军足球经理2000是它的第七代产品。游戏中共收录了近20000名球员的数据资料，100多个国家队的资料和几千个不同等级的俱乐部的资料，共有16个国家的不同等级的联赛可供选择。你可以在游戏中看到几乎所有世界上著名的赛事，像欧洲冠军杯，联盟杯，欧洲锦标赛，世界杯预选赛等等。使你仿佛置身于一个庞大而真实的足球世界中。

游戏类型：动作RPG



游戏简介

《刀锋边缘》融合了《古墓丽影》和《Dou
Dragon》（是早年欧美极为流行的街头动作游戏）的特点，极具互动性。你可以在街道自由穿行，大脚踢开地上的空罐头盒，甚至用电缆爬上高处，越过栅栏。只要仔细地查看随时都能发现有用的线索。游戏中并没有特定的主线剧情作引导，但是却有很多分支情等着你去寻找。与某些特定的人碰面，或杀死某些指定的目标，将会触发事件，游戏会继续往下进行。而游戏提供的球状方位将会提示你正确的前进方向。

游戏类型：益智



游戏简介

这是一个拥有魔法科学的精灵世界。“精灵学院”是负责所有精灵们的基本学术教育，而精灵们未来所从事的职位也就是依据在学的成绩来决定。精灵学院一年一度的长假即将到来，校长召集了所有的老师商讨今年的结业考试，经开会决定举行“四季之轮大赛”来当这次的结业考试。此比赛以学校所在的精灵小镇为出发点，经魔女森林、逆流湖、啸之谷、迷雾废墟、双子森林，最后以骸之魔境为终点共计七关。最后胜利者的奖励就是不用写这次的长假作业，一场惊天动地的“四季之轮大赛”就这样展开了。

游戏类型：角色扮演



游戏简介

千年的思念只为了来世与你相遇
仇：黑天鬼王策划多年的叛变行动，由深不可寻的无间地狱，开始爆发，让护主心切的黑白无常为保冥界的一丝希望，合力将阎王推入生死轮回，从此音讯全无
恩：冲破阴阳幻界，勇闯未来之城的冥界使者一黑无常在未知的国度里寻找千年转世的主人
情：穿越海枯石烂的思念，幽守地狱铁城的无奈宿命，让白无常叹息和等待，却换来一段跨越时空的悲恋。
怨：都是阎王惹的祸！妻离子散的人间，转世无望的阴间鬼魂，你定要给一个交待！

游戏类型：体育

游戏简介

提到足球，我们会不由自主的联想到前些日子的欧锦赛。当欧洲赛场如火如荼的进行时，我们的心也被牵动着，看到自己心爱的球队惨遭淘汰，真是令人感慨万千，随着法国队的夺冠，激动人心的比赛结束了，心中不免有些淡淡的失落感。现在，一个能重新唤醒你心中激情的游戏出现了，这就是《欧洲足球2000》。游戏中的所有球队均是原班人马，决不缩水，各个炙手可热的明星都将受你的指挥。所有的参赛球队都是欧洲赫赫有名的俱乐部，梦之队就在你的手中。



GAMEKING SOFTWARE
深圳金智塔软件科技有限公司
地址：深圳市福田区华强北路4002号长兴大厦20楼
TEL 0755-2075205 2075320 2075323
FAX 0755-3784015
邮编：516028 联系人：
网址：www.gameking.net.cn

精彩游戏三重彩



《脑力大作战》

爱上網《求婚365日II》

《女皇騎士團》

以上三款游戏 九月火爆上市



“金网吧”

掀起网络对战的狂潮



你选择，你实现自己

精彩绝伦的游戏世界里，你就是你

追求自我的——《铁血联盟II》



- 场景火爆、画面流畅、震耳的音乐
- 任务增加至十四关，一关比一关让玩家费尽心思
- 适合年轻的男性超级玩家
- 完全简体中文操作界面
- 双CD，定价48元

渴望冒险的——优秀的即时战略游戏



- 探索成为玩家生存的必要手段
- 探索作战的功能中，军队可以进驻未知的领域
- 自动应付各种随机事件，自动开发
- 建筑物和兵种的升级机制融合了其他战略游戏方式
- 兵种的升级突破传统方式，可直接在练兵场得到训练
- 单CD，定价48元

热力放纵的——《机甲战士》完美的角色扮演游戏



- 自动升级的装甲系统、多种武器的选择
- 高分辨率的卡通画面再配上韩国民间风情的背景音乐
- 让战略RPG迷们领略到别有一番滋味的坦克机甲大战的乐趣
- 3CD，定价48元

以上三款游戏 九月火爆上市



金智塔形象吉祥物”

有奖征名

活动细则详见 www.gameking.net.cn

家用电脑与游戏机



主办单位：科学普及出版社
主 编：赵震东
常务副主编：孙百英
专栏编辑：刘 威 梁华栋 陈明辉 谷 岩 宋润方 黄 磊 罗东东
美术编辑：单 非 赵庆琨
责任编辑：刘 威
电 话：编辑部 010－68728137
发行部主任：宋爱华
发 行 部：010－68728132
广 告 部：010－68728133
传 真：010－68728134
通 信 处：北京 813 信箱(100037)
业务/稿件：fcgm@fcgm.com.cn
读者信箱：reader@fcgm.com.cn
网 站：http://www.fcgm.com.cn
捷径公司：(门市部)北京海淀区阜城路 8 号(西侧平房)(100830)
国内发行：北京市报刊发行局
国外发行代号：1359M
订 阅：全国各地邮局
刊 号：ISSN 1005－6793 CN 11－3450/TP
邮发代号：82 － 622
印 刷：北京外文印刷厂
广告许可证：京西工商广字第 0010 号
办公地址：北京市海淀区增光路 45 号综合楼四层(可通信)
邮购地址：北 京 813 信 箱
邮 编：100037
定 价：7.80 元

秋日乱语录

九月份2000年悉尼奥运会将要揭开帷幕，但这一次我的心里明显缺少了以往几届前的那种期盼。或许是因为现在的体育竞技过分商业化、职业化，而且背负了许多意识形态的东西，已经远离了奥运“重在掺和”的本意吧。娱乐的玩意越来越多，体育却越来越不娱乐了。

而在十月，一次规模可观的世界电子游戏挑战赛将在韩国汉城举行。从宣传资料看，这项赛事是计划中的"游戏奥运会"的预备比赛。参赛者自然是来自世界各地，比赛奖金也很可观，不过我对"游戏奥运"的旗号有些不以为然。不少国家已经拥有了职业玩家俱乐部，我们自己也有不止一个职业玩家联盟或已成立或在酝酿中。我只是有点瞎操心：玩游戏玩成职业的，这游戏很可能就不再是游戏了。问题是，如果自己不当回事，来点职业精神，搞点规模效应，只怕又永远不会被主流文化“招安”；所以，还是要做出点名堂。

如果哪位师长因为有挣美元的希望而解放对孩子们游戏权利的禁锢，多少有些无味，但也算件好事。毕竟玩游戏与在社会上生存立足并不对立而能统一的时候，"海洛因"才会变成“咖啡因”，在我们天天喝的饮料里光明正大地充当调剂。

说到这里想起前些日子接的一个电话，算个笑不起来的笑话吧。一位游戏厅女老板问为什么当地搞“一刀切”的查封，游戏有罪吗，还问《家游》这样的杂志是不是成了“禁书”？我们聊了不少关于游戏的话题，为了避免尴尬，我没问她的游戏厅有没有营业执照，只是说：我们是“有照的”，国家允许；我们会尽所能引导舆论，希望您也遵守国家的规定。

舆论的力量往往会在一些相对简单的问题上体现得淋漓尽致，但同时其方向和立场也经常会轻易地掉转。娱乐领域有很多这样的例子，近两年红得发紫的电影《大话西游》可以作为一个参考。它在五六年前的电影院里公映时，非但无人喝彩，票房惨淡，还遭了许多抨击，被斥为文化沙漠香港制造的垃圾。过了两年，似乎是从清华园开始，这两部电影的 VCD 火了，片中对白逐渐从校园网蔓延开来，流传到广大学生与网虫之间，成了一种新生代相互交流的共通语言。对这两部电影的评论也变了味，FANS 不消说推崇得无以复加，“主流”们也品出其中的“后现代”、“颠覆性”什么的，表现出些许无奈的“I 服了 YOU”。《大话西游》的流行与被接受其实是一代游戏人成长起来的标记，当这一代人成为社会“主流”时，游戏或可登堂入室；只愿那时的游戏不会被过度“艺术化”与"职业化"才好。



就乱语到此，"长夜漫漫，无心睡眠"，我还是玩《帝国时代 II 征服者》先……

AWEI
awei@fcgm.com.cn

广告索引

新闻报道

Arena.net 大展宏图

目前，由原Blizzard公司成员组成的Triforge公司宣布，他们决定将公司改名为Arena.net。据透露，Arena.net这个名字反映了他们将致力于制作和发行高质量的网络多人游戏，同时，Arena.net将为网络游戏发行的概念做先锋，该公司的游戏将只能通过网络以及Arena.net网站进行购买。

Arena.net的创建人之一Partick Wyatt说："通过网络配送软件是将来游戏发行的趋势，这一点早已得到认同，唯一的问题是这一趋势何时会成为现实。我们在过去开发了支持网络的《星际争霸》和《暗黑破坏神》这样的游戏并取得了巨大成功，我们现在确信要开发的则不仅仅是支持网络的游戏，而是只为网络而设计的游戏。"　　　(游趣网)

暴力游戏无罪？

大多数人的看法是：暴力游戏能导致儿童产生无法控制的暴力倾向和行为，事实是否真的如此呢？

路透社报道，心理学者目前对35名年龄在8到12岁之间的儿童(25名男孩，10名女孩)的电子游戏习惯进行了研究，他们都被要求对标准的和暴力态度及情绪有关的问题进行回答。在填完调查问卷后，孩子们被要求进行两个电脑游戏，一个带有暴力内容而另一个没有，时间都为15分钟。然后对他们就一些假想的情景进行提问，比如"Julie经常和其他的孩子发生争斗"，要孩子们按他们自己的想法继续描述如果换做他们会怎样做。这样的研究结果表明，暴力游戏对于问题的答案并没有影响。研究者因此提出，如果儿童进行带有暴力内容游戏的时间控制在15分钟以内，不会导致暴力倾向和行为，但他们也表示对此还需进行更多的研究。但有一点是明显的，儿童的暴力倾向得分和他们喜欢的电子游戏的类型有关，在所有调查中，喜欢暴力游戏的儿童的暴力倾向得分是最高的。　　　(游趣网)

《龙与地下城》第三版发行

目前，Wizards of the Coast公司将正式发行角色扮演游戏《龙与地下城》(Dungeons & Dragons)的第三版，这个新版本将在今年召开的北美最大的科幻及RPG大会第33届Gen Con Game Fair上揭晓，这是这个具有26年历史的经典游戏在近十年来第一次推出新版本，庆祝方式将有研讨会以及发放游戏DEMO等，新版本的制作人David Arneson和Gary Gygax(他们也是《龙与地下城》的联合创造者)将参与讨论。

《龙与地下城》最早发行于1974年，被引入至电脑平台则是在1989年。此次推出的新版本将为玩家提供更好的机动性，以使逻辑推理更正于角色安排及发展。　　　(游趣网)

Eidos 抓住了"神偷"

目前，Eidos公司正式宣布已获得《神偷》系列最新作品的开发权，《神偷Ⅲ》的制作计划亦正式启动。该公司还透露，原《神偷》制作小组的几个成员已经加入了Ion Storm，并表示《神偷Ⅲ》将在PC和PS2两个平台上发行，不过Eidos对有关细节依旧守口如瓶。

由于《神偷》系列的原开发公司Looking Glass Interactive已经关闭，因此Eidos把新的任务交给了Ion Storm的Austin分部。该项目的负责人是Warren Spector，他原先是Looking Glass Interactive的一员，曾协助开发《神偷》，此后加入Ion Storm，参与制作了《杀出重围》。　　　(游趣网)

《博德之门Ⅱ》制作人离职

《博德之门Ⅱ》(Baldur's Gate 2)的制作人Ben Smedstad目前离开了Bioware，去"从事另外所感兴趣的事情"。尽管Bioware并未就Ben Smedstad的离职发表意见，但他们还是告诉记者"游戏的制作不会受到影响，很快会有人来顶替他"。Bioware也表示，《博德之门Ⅱ》预定在9月发行，目前正处于最后的捉虫及音效制作阶段。　　　(游趣网)

女性 Q3A 比赛即将开幕

数字职业玩家联盟(CPL)以及Telefragged目前联合宣布，今年的FRAG 4大赛上将举办一个全部由女性参加的《雷神之锤Ⅲ竞技场》的一对一比赛，奖金总额将设为5000美元，1至6名的奖金将分别为2000～200美元不等。这将是第一个提供奖金的女性Q3A比赛，组委会将接受24名女性选手的报名和参与，凡年龄在15岁以上的女性玩家必须先通过注册才能参加比赛，预赛将于9月28日举办，决赛则定在9月29日。此次比赛的注册网址为http://register.thecpl.com/femaletourney/。　　　(游趣网)

Origin 召开 UO 玩家大会

平素只在虚拟世界中打交道的《网络创世纪》(Ultima Online)的玩家们现在终于有机会在现实世界中碰面了——Origin公司目前宣布，他们将为UO举办首次玩家大会。

据悉，此次大会的名称将为"World Faire 2000"，定于今年11月10日到11日在美国德克萨斯州举行。大会将举办超过50个研讨会和其他活动，所有的一切都将是玩家感兴趣的，比如政治、武器、行会、贸易、财宝的获得、地牢等等，游戏制作小组成员将成为讨论的带头人，当然玩家也可以自行组织讨论。此外，大会还将举办艺术展览、竞赛、慈善活动甚至由玩家自组乐队演出等活动。　　　(游趣网)

John Carmack 谈 DOOM 新作

id首席程序员John Carmack目前在QuakeCon 2000(一项每年举办的Quake赛事)上透露了一些有关id最新开发的DOOM新作的消息。据悉，该游戏将同时出现在PC和X-Box两个平台上，是否会发行PS2和DC版本目前尚未确定，制作小组还没有决定是否为游戏制作Bot，但肯定的是将把更多注意力集中在单人游戏而不是多人游戏上，Carmack强调这样做是公司而非他个人的决定。此外，新的DOOM游戏将和地图编辑器以及MOD开发工具一起发行，该游戏的测试版本也很快就会推出，这无疑是最令玩家兴奋的。　　　(游趣网)

《地下城守护者Ⅲ》暂停开发

据报道，牛蛙公司的《地下城守护者》(Dungeon Keeper)官方网站上发布消息说，该系列的最新一代作品《地下城守护者Ⅲ》因发行公司的限制而不得不暂停开发，但该游戏开发计划也可能会在未来恢复。　　　(游趣网)

"教父"也上网

游戏制作公司Hothouse Creations目前宣布，由该公司制作、Eidos发行的即时策略游戏《教父Ⅱ世仇》(Gangsters 2: Vendetta)的官方站点已经正式开放，该站将提供和游戏有关的细节、画面以及更多的消息。感兴趣的玩家可以访问www.gangsters2.com。　　　(游趣网)

"征服者"真容已现

《帝国时代Ⅱ征服者》(Age of Empires 2: The Conquerors)目前已经制作完成，这是《帝国时代Ⅱ》的一款资料片，玩家在这个资料版游戏中将可以看到新的文明、独特的兵种、新的技术以及历史上著名的战役场景。　　　(游趣网)

《鱼叉Ⅳ》今秋上市

以发行战争模拟游戏而著称的SSI最近宣布，著名海战模拟游戏《鱼叉》的又一续集《鱼叉Ⅳ》将于9月上市发行。在这款由Ultimation制作的游戏中，玩家将见到超过250种的作战平台，所有各类兵器的模型都是参照真实资料设定的，这其中还包括了2种类型的雷达、3套水下声纳系统和2套不同类型的火控系统——每种火控系统都可以同时控制9种舰载武器，使用5种不同模式的攻击火力。除此之外，游戏中还设置了规模庞大的海战，其中包括著名的"高潮"行动(High Tide)；一个功能强大、制作精良的地图编辑器也将出现在游戏中；一个新颖的3D图像引擎将为玩家营造出一个虚拟的海战战场；一个浮动工具条可以帮助玩家快速进入各个控制窗口。

Ultimation同时透露，该游戏的正式版光盘中还将包含一个内容详尽的军事资料库，玩家将可以通过文字说明、图片、3D模型和电影片段来了解世界各国的海军发展史。　　　(城市新网游戏频道)

《猎杀潜航Ⅱ》即将下水

今年秋季对SSI而言将是一个丰收的季节，除了马上就要推出的《鱼叉Ⅳ》外，另一款人气颇高的战争模拟游戏《猎杀潜航Ⅱ》也将再度"启航"。

在这款游戏中，玩家将置身于浩瀚无际、波浪滔天的北大西洋，来见证历史上那次著名的潜艇绞杀战——纳粹德国的U型潜艇与盟军的护航舰队在北大西洋上的反复较量。由于游戏采用了一个先进的3D图像引擎，因而具有前所未有的逼真度，海战场景和各类细节十分丰富。游戏中设置了单人任务、战役任务和历史任务三种模式，在一些特殊任务中，玩家甚至还有机会玩到一些诸如运送人员、海岸线侦察等现代战争中很少出现的任务。五花八门、各具特色的作战潜艇也为游戏增色不少，从笨重无比的Narwhal到以灵活、敏捷著称的Salmon应有尽有。为了使游戏保持较高的拟真性，SSI特意聘请了退役将军Erich Topp作为游戏制作的顾问。这款游戏将于9月正式上市发行。

(城市新网游戏频道)

《军团要塞Ⅱ》最新消息

为吸引更多玩家注意，著名游戏《半条命》的"始作俑者"Valve于近日公布了其2001年度游戏大片《军团要塞Ⅱ》的一些最新细节。

游戏将提供20张各具特色、风格迥异的地图，每张地图都将有一个特殊的游戏规则和方式，其中有区域控制、空袭模式、暗杀模式、突击模式和竞赛模式五种不同模式；游戏中将使用一个增强了的《半条命》人物骨骼模型；Valve在游戏中特意设置了机器人角色，这就意味着玩家即使不上网进行游戏，一样能够寻觅到强大的"电脑对手"；游戏角色手中的武器都以真实的3D贴图方式再现；游戏中还新增了对各类交通工具的控制，目前已知的有坦克、卡车、直升机和轰炸机等；游戏中最具创新的莫过于"多重网眼解析"(MRM)图像技术，该技术可以使玩家的电脑保持高效的系统资源利用；"动感烟雾"(VF)技术则是图像技术中的另一创新之举，使用了VF后，游戏中气体的散播、火焰的跳跃甚至爆炸都将变得"多姿多彩"。这款游戏将于2001年春季正式推出。

(城市新网游戏频道)

合作网站	游趣网：http://www.gamejoy.net 城市新网游戏频道：http://game.mycity.com.cn	资料整理	Racer

PS2 销量突破 300 万台

索尼电脑娱乐公司（Sony Computer Entertainment）的久多良木健社长在 8 月 1 日和 NTT 共同召开的新闻发布会上公开了 PS 主机的销售态势。

据久多良木健介绍，至 2000 年 8 月 1 日止，PS 的全球销量已经突破 7735 万台，这其中还包括了 300 万台的 PS2。PS2 从今年 3 月 4 日发售仅 5 个月便达到 300 万台的销量，这是以前 PS（1994 年 12 月 3 日发售）经过 19 个月才达到的销量，从这一点上看，PS2 的普及速度是当初 PS 的 4 倍左右。而在 7 月 7 日发售的便携机 PS One 到 8 月 1 日也售出了 27 万台，这也是和当初 PS 的销售台数相当。在上市的头一个星期里 PS One 就售出了 14175 台，冲进了当周日本游戏机销售排行榜，紧随 PS2（90787）、GB Color（18914）和 PocketStation（18870）之后。据悉 PlayStation2 的本年度销量目标是 1000 万台，其中包括日本国内 400 万台，北美与欧洲各 300 万台。

久多良木健表示，2001 年 PS2 + PS 的全世界销量将突破 1 亿台，专用软件达到 6000 种左右。

家用游戏机三巨头聚会

据《日经产业新闻》报导，世嘉社长大川功于上周末会见了索尼娱乐的久多良木健和任天堂的山内溥。三人就现今的游戏业界情势交换了意见。

大川功在会谈中承认目前 Dreamcast 主机的销售形势是每卖一台亏一万日元，但他表示这是无可奈何的事，一切都是为了 ISAO. NET 的发展，必须要尽力扩展 Dreamcast 主机的市场。ISAO. NET 是 SEGA 和 CSK 为了 Dreamcast 的网络事业所成立的公司，他强调 ISAO 在未来将是 SEGA/CSK 集团的最大财产。

刚任世嘉社长不久的大川功在社长就任会上就已经雄心勃勃地表示：“以 2 年的时间重建 SEGA”。世嘉 2001 年 3 月期会计年度的财务预测目标，营业额为 3360 亿日元，损益为 15 亿日元。通过广告行销费用的削减以及各部门分离为独立公司等手段，将减少 300 亿日元的成本。Dreamcast 预计今年的全球销量会达到 493 万台，超过去年的 465 万台。

SEGA 过去 5 年间遭受了 1500 亿日元的特别损失，这中间又有与 BANDAI 合并谈判的破裂。今年 4 月大川又以 500 亿日元的个人财产承受了 SEGA 的增资。

X－Box 市场宣传投入 600 亿日元

微软近日表示为配合将在 2001 年秋推出的家用游戏主机 X－Box，将投入大约 5 亿美元（约 600 亿日元）的巨额资金作为其市场宣传费用。这也是微软公司历史上为某一产品投入的最高金额。

微软游戏部门的高级负责人 Robbie Bach 表示：“大家对于此事也许不能接受，但这是长远的投资，我们是认真的”，“我们已经完成了外型设计工作，现在正在考虑如何将部件装入这个外壳中。我们在设计时考虑了如何更容易让市场接受，更能吸引新的用户到游戏市场。”同时他还表示，世嘉的 Dreamcast，任天堂的海豚（StarCube）以及索尼的 PS2 都是 X－Box 的竞争对手，特别是 PS2，将以其为焦点展开攻势。微软对于硬件的图形和音响处理能力均抱有信心。据悉，微软已经和 200 家以上的软件公司达成协议，X－Box 在发售时可以达到有 30 款左右的游戏配合。

微软 7 月 31 日公布了 X－Box 的软件开发工具包 XDK。通过这套游戏开发工具，各游戏厂商将可以制作和测试对应 X－Box 的游戏。XDK 的规格和 X－Box 十分相似，都是使用 Intel 以及 NVIDIA 的晶片组和微软最新的 DirectX8.0，可以制作出电影般画面、超品质音效和动感十足的游戏。微软将分三个阶段把不断完善的 XDK 产品提供给用户。这个以电脑为基本结构的工具套件可以让游戏制作者有更大的自主空间。

SEGA 推出新的软件购买方式

继 DC 游戏软件租赁服务之后，SEGA 公司于 8 月 4 日再次宣布将在 10 月推出全新游戏付费方式“@ barai”。这是一种购买游戏并在 Internet 上续费的新系统，世嘉将以 1000 日元的低价格销售经过特殊处理的游戏软件。玩家购买软件后可以进行一部分内容，如果觉得有可玩性，可以通过 ISAO. NET 再付剩余的钱（2000 日元到 5000 日元不等，根据游戏而定），支付后可以得到密码，此密码可以解开软件中的加密锁，继续游戏。第一款支持这种付费制度的游戏是 DC 的 RPG 大作《永恒的阿尔卡迪亚》，游戏的发售日已由 9 月 14 日延期到了 10 月 5 日，届时将发售 3 个版本：普通版、超值限定版以及@ barai 版。当然这三种版本的价格也不相同，普通版为 6800 日元，超值限定版为 9800 日元，而@ barai 版则为 1000 日元。

欧洲版 PS2 延期销售

在欧洲预定 10 月 26 日发售的 PS2 将延期到 11 月 24 日，销售延期的原因是因为日本方面供不应求的状况。另外同样预定于 10 月 26 日在北美市场发售的 PS2 将如期发售。也有消息认为，欧洲销售延期的原因是为了保证北美的销售台数。欧洲发售的 PS2 与北美版一样，将配备 3.5 寸驱动器，年末有 40 款游戏软件配合主机发售。售价为英国 299 英镑，法国 2990 法郎，德国 869 马克。

SEGA 全力扫荡 DC 盗版游戏

SEGA 公司 8 月初宣布，粉碎了 60 个非法网站与 125 个拍卖网站有关 Dreamcast 盗版游戏的买卖行为。

Dreamcast 的专用媒体 GD－ROM 内部设置多层加密措施，可说是市场上最安全的数码娱乐系统。不过 7 月初，称为“Utopia”的神秘电脑黑客组织宣布已将 Dreamcast 游戏拷贝到普通的 CD 光碟上，而且开发出能够欺骗 Dreamcast 执行盗版游戏的“多功能开机碟”。在此之后，近百个 Dreamcast 的游戏软件在网络上流传，并在地下网站中互相交换。

此次 SEGA 公司在 Yahoo!、Lycos、Excite、eBay 等网站协助下，扫荡贩售 Dreamcast 盗版游戏与盗版开机碟的行为。尽管 SEGA 一直在努力与 DC 盗版做斗争，但是盗版的气焰似乎并没因此而降低多少。近日，SEGA 又宣布和著名的电子商务网站——亚马逊书店联手打击网上非法盗版。在这次合作过程中，亚马逊书店将把自 1999 年 3 月份开始所有有关贩卖 DC 非法软件的文章全部删除。根据 SEGA 提供的资料，SEGA 每年因盗版而损失的利润高达 32 亿美元。

《最终幻想》系列销量突破 3000 万

从 1987 年《最终幻想》和玩家们见面至今，这款由 SQUARE 公司制作的超人气 RPG 系列已经陪我们走过了十多个年头，该系列每出一集都会给玩家带来无限的惊喜。8 月 2 日，Digicube 宣布该系列的最新作《最终幻想 IX（Final Fantasy IX）》的销量已达 276 万套，其后 SQUARE 方面正式宣布《最终幻想》系列的全球总销量已经达到了 3000 万套。今年 7 月 7 日发售的《最终幻想IX》，在一个月的时间里销量就达到了将近 280 万套，成绩着实喜人。

任天堂新主机开发完成

任天堂和松下电器于 8 月 1 日共同宣布：代号为“海豚”的任天堂新一代主机（有说法主机名为 StarCube）已经开发完成，发售期定在 2001 年。

松下电器 AV 视听事业部负责人大坪文雄在发表会上表示：这台任天堂与松下合力开发的新主机，采用 IBM 与 NEC 合作，开发代号“月光”的 Power PC 中央处理器，DVD 光驱将由松下电器负责提供。尽管这是一台纯粹的游戏机，但松下将会同时推出另一款兼容该主机并能播放 DVD 影碟的强化版主机，以便和 SONY 的 PS2 相抗衡。任天堂游戏制作人马里奥之父宫本茂日前接受媒体访问，谈他对任天堂新主机的看法。宫本茂个人对于新主机充满信心，他表示新主机不但有不输 PS2 的超强 3D 能力，2D 处理能力也是一流。他认为 N64 曾经使家用游戏主机发展到更高水准的 3D 领域，虽然主机已经过时，但是 N64 在家用游戏机市场的存在地位仍不容忽视。目前 SONY 的 PS2 虽然有强大的 3D 处理能力，但是游戏开发环境难度之高，即是当初 N64 失败的原因之一。如果 SONY 不尽早改善这一缺点，对于 PS2 的推广将有不良影响。他个人还表示，很希望在新主机上推出《马里奥》和《赛尔达传说》等作品的续篇。

在 8 月 25 日至 8 月 27 日任天堂召开的“Nintendo Space-world Show 2000”上，人们将会目睹这款神秘主机的面貌。

东京秋季电玩展规模缩水

日本电脑娱乐软件协会（CESA）8 月 15 日公布了今年秋季的东京电玩展（9 月 22 日～24 日）的出展游戏情况。今年秋季展将会有 64 家厂商参加，其中周边产品销售商 24 家，玩具开发商 7 家，游戏开发商 33 家。至 8 月 10 日共有 148 款游戏作品报名参展，比起今年春季的 203 款和去年秋季的 385 款数量减少很多。在 SQUARE 和 SNK 表明不参加这次电玩展后，SEGA 方面也明确表示将不参加。SEGA 公司的理由是，目前公司正在打算自己主办一场以网络娱乐为主的展览，主要精力不在这里。另有日本方面的消息说，任天堂也不打算参加此次展会。

参展游戏具体分布如下：PS：41 款，PS2：33 款，GB Color：24 款，DC：8 款，N64：5 款，WonderSwan：2 款，PC：5 款，iMODE：14 款，GBA：9 款，其它：6 款。

世嘉索尼联合出资办公司

7 月 24 日，由 SEGA、SCEI、BANDAI 以及 Sammy 四家游戏公司共同出资的数码娱乐软件公司——Dinps 正式宣布成立。其中 Sammy 占有 51% 的股份，世嘉、索尼和 BANDAI 各自占有 10%。该公司集结了众多游戏人才，采用多平台战略，主要致力于开发数码娱乐产品，并接受上述各公司的委托，开发家用游戏软件。公司的本年度销售目标 7 亿日元，2001 年达到 50 亿日元。

香港盈动收购日本 JALECO 公司

香港网络公司新贵盈科数码动力主席李泽楷日前公布，以 22 亿 7 千万港元成功收购日本游戏公司 JALECO。新公司改名为 PCCW（JAPAN），主要业务包括日本数据中心及一个名为“NOW”的互动电视服务计划，盈动也将在香港推出类似的服务。JALECO 公司是日本的二十五家主要软件开发商之一，以美少女与音乐游戏闻名。值得关注的是 PCCW（JAPAN）还有一个股东——SONY 集团

新闻提供/吴波　编辑/AWEI



新闻报道

“游戏奥运”开幕在即

规模空前的世界电子游戏挑战赛(World Cyber Game challenge,简称 WCGC)将于 2000 年 10 月 7 日至 15 日在韩国汉城 EverLand 主题公园举行，由韩国最高级别游戏赛事组织机构、韩国职业游戏联赛 KIGL 的组织者 BattleTop(简称 BT)和三星电子集团共同发起，斥资 700 万美元，它将作为计划中的未来一年一度的国际游戏奥运会的预备赛 比赛包括国际邀请赛和国内邀请赛两个部分，前者所用游戏包括《星际争霸》、《雷神之锤Ⅲ竞技场》、《帝国时代Ⅱ》和《FIFA 足球 2000》，最高奖为 2 万美元，奖金总额为 20 万美元

中国职业玩家联盟 (CPGL) 是国内唯一得到国际认证的游戏体育赛事活动组织机构，已与十多个国家的同类机构建立了合作关系 作为 BT 和 WCGC 大赛组委的合作伙伴，CPGL 将全权负责本次大赛中国代表团的选拔派遣工作。为此，CPGL 将于 8 月底举行四个游戏的选手选拔活动，组成中国国家代表团，并将于 9 月底召集国家队所有成员集训，10 月 5 日将赴汉城参加比赛。详细情况请参阅 www.cpgl.net 网站。

奥美电子全面围攻“伪正版”

最近《暗黑破坏神Ⅱ》“伪正版”充斥市场，湖北省政府和出版局在奥美电子武汉总公司的协助下，从 7 月开始对武汉市场进行了全面清理和整顿，严厉查处了销售“伪正版”的不法商贩，成都也同时展开了打击行动，对那些已构成刑事犯罪的则送交公安机关并利用司法手段追查制假源头，极大地扼制了制假卖假者的嚣张气焰。奥美电子的北京上海、广州等分公司或办事处也已得到当地有关部门的承诺和支持，并做好了打持久战的准备，打击盗版的一系列行动将陆续展开。

《古龙群侠传》基本完成

据悉，由金智塔制作的《古龙群侠传》目前已经基本完成，测试等相关工作正在紧张进行，测试版将在 10 月中旬左右推出. 金智塔表示，该公司一直在向“真正为国人奉上一款精品”这个目标而不懈努力，《古龙群侠传》代表了金智塔的真正实力，凝聚了金智塔的全部精华。感兴趣的读者可到金智塔网站 www.gameking.net.cn 了解详情.

创新 NOMAD Jukebox 面市

创新近日发布了世界上第一款便携式、支持多种音频格式及存储海量音频文件的播放机 NOMAD Jukebox，它具有重量轻、体积小、存储量(6GB)巨大等优点，可保存长达 100 小时的 CD 音乐或 2600 小时的语音。

创新还发布了一款便携式 PC 照相机——Video Blasterd WebCam Go Plus，它内置 8MB 闪存，支持语音注释，并提供通过因特网发送视频 E-Mail、召开视频会议和分享图像等功能，也可以作为监视照相机使用。

中国 E3 即将开展

为推动中国电子娱乐业的发展，中国电子商会和深圳市经济局决定在 2000 年 11 月 3 日至 6 日联合举办中国首届国际 E3 展，地点在深圳高交会展馆 本次 E3 展将邀请国内外知名电子娱乐厂商，微软、金山、世嘉、上海育碧、深圳金智塔、台湾华义国际、香港 Gameone 等将同台竞技，让中国的电玩爱好者们了解世界电子娱乐业的发展动态和最新资讯

此次 E3 展的展品包括三大类——游戏软件；游戏机及周边；游戏器材和电动游戏玩具、游戏玩偶及纪念品，届时还会评出各种大奖约 10 余项

《傲世三国》延迟发售

日前，目标软件有限公司发布消息说，由该公司旗下奥世工作室制作的即时策略游戏《傲世三国》的上市时间有可能会稍有推迟，但并非因技术上的问题得不到解决而造成。事实上，《傲世三国》的 α 版已经完成，β 版也将于本月底完成。之所以推迟，是因为这个游戏将做出 16 种语言版本，包括英、法、德、韩、俄、墨西哥、西班牙语版等，仅文字翻译量即达 160 万，难度可想而知。

《虚拟人生Ⅱ》在京首发

8 月 18 日，新天地多媒体在京召开发布会，宣布将于 8 月 28 日发行国产休闲游戏力作《虚拟人生Ⅱ》，并将以 35 元的超值价位配合总价值达 5 万元的抽奖活动推出。此外，台湾地区也将在同日发行这款游戏的繁体中文版，这将是首部在海峡两岸同时推出的国产游戏。

《虚拟人生Ⅱ》是在国内广受好评的《虚拟人生》的换代产品，它在前作基础上有了极大的改进，详细情况请看本期《虚拟人生Ⅱ》深度报道——《由虚拟游戏看真实人生》.

“雷神”加盟亚联游戏

日前，亚联游戏与雷神竞技场中文站达成协议，后者将加盟亚联游戏，共同为中国地区网络竞技游戏的职业化努力。同时，即将开始的 Impact Extreme 中国雷神大赛将由亚联游戏主办、雷神竞技场中文站承办，这也是亚联游戏亚洲分公司自 8 月 1 日在京成立后的第一次出击。亚联游戏是由美国 Fortuneisland Resources INC 投资的一家网络游戏和竞技游戏公司，长期致力于游戏玩家职业化的推广工作。

《最终幻想Ⅷ》网上订购踊跃

8 月 8 日，由电子艺界北京办事处授权，该公司代理的《最终幻想Ⅷ》(Final Fantasy 8)在新浪网上开始预订活动，限量发行 666 套。《最终幻想》系列一直是广为国内外玩家喜爱的角色扮演游戏，虽然国内与国外上市的时间差已经很大，但此次活动的反响仍然十分强烈。据悉，由于玩家购买踊跃，666 套游戏在很短时间内便预订一空，原本计划到 8 月 25 日的活动不得不提前结束。

“游戏谜格”活动开始

《电脑爱好者》杂志、《电脑爱好者》光盘近日将与国内知名游戏厂商携手举办“游戏谜格”活动，参加活动的厂商有奥美、新天地、育碧、第三波、电子艺界、8848、创先、智冠等 9 月份的《电脑爱好者》杂志将用一个专版刊登奥美电子的字谜游戏，读者只要填对全部字谜即可参加抽奖活动，每人限抽一套，每期活动自公布之日(刊出之日)起，读者有一个月的时间来反馈信息，有兴趣的玩家可别错过了。

“中华网”杯大赛落幕

“中华网”杯全国游戏大赛总决赛 8 月 15 日在北京百脑汇落幕，经过一天的激烈角逐，来自全国 19 个赛区的 30 名选手终于分出高下。比赛中风云变幻，不少高手纷纷落马，经过 10 多轮鏖战，前 6 名最终产生，依次是王银雄、贺庆、吕傲丹、尹科峰、王勇和 Michael Orutt，他们将获得 10000 至 500 不等的奖金。据悉，此次比赛的优胜者还将赴韩国参加中韩《星际争霸》对抗赛.

金山巨资引进英英词典

日前，金山公司斥资近 200 万元人民币，引进了美国著名词典《美国传统词典》的电子出版物版权，并将在《金山词霸》的最新版本中加入这本词典，这将使其成为国内第一套实现英英、英汉、汉英、汉语四向解释的全能词典软件。

另据报道，金山公司于 8 月 8 日在京发布了其“中国软件 .NET”战略的第一个产品 iWPS.net，金山词霸 .net、金山快译 .net、金山毒霸 .net 和 WPS2001. net 等一系列产品也将陆续推出。

《智能狂拼》正式亮相

8 月 17 日，北京中文之星数码科技有限公司历时三年开发成功的《智能狂拼》在京正式发布，这是该公司自《中文之星》2.97 版后推出的最新产品。此次发布的《智能狂拼》正式版根据用户反馈做了大量改进，提供了超过 500 兆的超大规模知识库及多种双拼方案、声母头输入、智能学习、彩色输入条、e 键上网等大量实用功能.

与此同时，中文之星还宣布与金山公司结成“应用软件推广同盟”，采用联合推广的方式共同探索国产软件发展的新模式。

洪恩引发中国软件业“海啸”

8 月 3 日，北京金洪恩电脑有限公司在京召开发布会，宣布“洪恩海啸世纪行”活动正式开始，金洪恩公司总裁池宇峰在会上宣读了《洪恩海啸宣言》。从“品质加 1 元，服务加 1 元”的行动开始，洪恩软件将力求把中国软件业推向以品质和服务为特征的新竞争时代。洪恩人认为，中国的软件业要想腾飞，绝不能一味降价，而是必须在品质与服务上下功夫，而且这种功夫应该是持久而连续的。

矽统 SiS730S 发布

矽统科技于近日在北京、上海、广州三大城市举行“整合更加完美 SiS730S 整合单芯片新闻发布会”，率先发布了全球第一颗支持 AMD Athlon 及 AMD Duron CPU 的 3C 整合单芯片 SiS730S。

另据报道，精英电脑与矽统科技日前在北京、上海、广州三大城市联合召开了“第二代 SiS630 芯片组 / 主机板联合发布会”，会上展示了首款量产的 SiS630S 主板 P6SSM 及另一款 SiS630E 主板 P6STP-FL。

品尼高 Studio PCTV USB 上市

近日，由美国品尼高公司研制的 Studio PCTV USB 在国内正式上市。这是一块功能强大的外置视频盒，造型精美、方便携带；由于采用 USB 接口，安装更加方便；具有全频道电视接收、收发视频电子邮件、可视电话等功能。附送强大的视频编辑软件，提供 300 种二维特技和 100 种专业字幕，用户可以轻松拥有以前只有专业级设备才有的功能。

树人推出《教育套装Ⅱ》

树人公司近日推出了最新教育软件《树人套装Ⅱ》，其中包括《小学套装Ⅱ》、《初中套装Ⅱ》、《高中套装Ⅱ》三个版本，涵盖内容系统、全面，既有与现行教材同步的内容，又有素质提高的方面，内容丰富，实用性强，是帮助学生提高学习能力和综合素质的首选教育软件。

新一代“大虎鲨”上市

据透露，拥有新一代“远光道”和“冷静指”技术的大虎鲨Ⅱ代光驱已于 8 月上市。这种光驱仍采用优秀的三洋激光头及目前世界上最成熟的 TR-2S 技术，读盘能力强、容量大，可靠性极高。

“大白鲨”又添新成员

据悉，中科集团科技发展事业部与日本 R&D 公司已根据喷气式飞机的阻风原理设计出了大白鲨第四代光驱，成功解决了高速(45X 以上)光驱的降噪问题，扩充了该公司的大白鲨品牌。同时，这种光驱还采用“迷宫式系统噪音管理模式”，彻底抑制了高速光驱碎盘、烧盘现象的发生以及返修率高的问题，这种新型大白鲨光驱将于近日大量上市。

《非常好印》面市

天下华彩软件公司近日将推出一款多功能印刷品 DIY 软件《非常好印》，该软件提供海报、贺卡、名片、信封、信纸、年月历六大设计功能，界面美观，简便易用。提供了 1700 余个图库素材，涉猎面极广，还有 18 种文字形状设计，10 余种绘图工具，标题、文字、影像、图形可任意编辑整合。

新闻报道

由虚拟游戏看真实人生

——《虚拟人生 II》深度报道

1999 年，有一个游戏在大陆与台湾地区引发了销售热潮——在台湾，三个月内销量即突破 10 万套；在大陆，至今的销售也已达到 15 万套。创造这个奇迹的就是 Virtual Life——《虚拟人生》！

就在前不久，《虚拟人生》的制作公司——明日工作室(即原南京英业达电子技术有限公司)——正式宣布：《虚拟人生 II》即将推出了！听到这个消息，我再也坐不住了，顾不得天气炎热，踏上了去南京直击《虚拟人生 II》制作小组开发情况的旅途。

在座落于南京古城南部一个安静角落里的明日工作室的一间明亮的会议室内，我见到了《虚拟人生 II》开发小组的主力干将，他们是：

游戏总监——黄建仁，人称 strong，绝对是一个漫画般的人物，圆滚滚的脸，肥硕的身材，一副大大咧咧的样子，看到他我就忍不住想笑。

游戏主程序——Kane，模样看上去挺瘦削的，说起话来也很斯文，略显杂乱的头发时常会遮住眼镜，让人不知道他在看什么。

游戏主企划——Xin，比 strong 还要胖，但是头脑很灵活的样子，说话时爱挥动他滚圆的肥手

游戏主美工——Billy. kid，有着一张少年老成的脸，身材有些瘦削，但是颇为清秀，笑起来让人感到灿烂而腼腆，人称"天下第一美少年"、

游戏企划——Lei，一个皮肤黑黑，眼睛小小的男生，有一点刘青云的味道、

a——Jerry，相貌很普通，但看上去挺活泼的，穿着黑色紧身 T 恤衫，给人感觉挺肉的



在明日工作室内转了一圈，到处都可以看到年轻而充满活力与梦想的面孔，其中有不少帅气 DD 和漂亮 MM 喔！当然，我还看到了正在测试中的《虚拟人生 II》，色彩和构图果然要比一代强上很多，片头动画看起来还不错，尤其是那首主题歌——《该走了》，它是由北京的"非鱼 (not fish)"乐队制作的，有一种来自校园的清新风格，听说这个乐队平均年龄才不过 18 岁，难怪呢！

采访是在很轻松的气氛下开始的，黄建仁向我介绍了他的得力干将，他始终笑呵呵的，让我也忍不住笑——

记：据我所知，《虚拟人生》一代在台湾地区和大陆的销量已经累积达 30 万套，对于这样的成绩，你们自己是怎么看的呢？

黄（很轻松地笑）：我觉得这是因为我们的团队够好啊！销售的成绩很好，也让我们增强了对团队的信心！

记：是什么促使你们开发《虚拟人生 II》呢？

黄：其实我们在做一代的时候就开始设想它的后续版本了，那时到了后期，又有了很多 idea，可已经来不及加进去了，所以就想如果做二代的话，一定要把这些实现出来。

《虚拟人生》获得成功后，很多玩家和代理商都来问我们什么时候会推出二代，只是那个时候我们正全力制作《春秋英雄传》，所以直到去年 9 月我们才终于能整合一个团队出来，开始《虚拟人生 II》的制作。

记：这样算起来，你们只用了不到一年的时间来开发二代，速度还真快！

黄：当然，我们在此之前已经做了一些准备，企划、程序、美工早就开始讨论，等到具体开发的时候，我们已经有了最初的设想，做起来就有方向了。

记：在一代里面有不少设定大家都觉得很新鲜，比如说战斗的纸牌系统，二代是否会延用这一设计，还是另有提高，在技术上或者设计概念上？

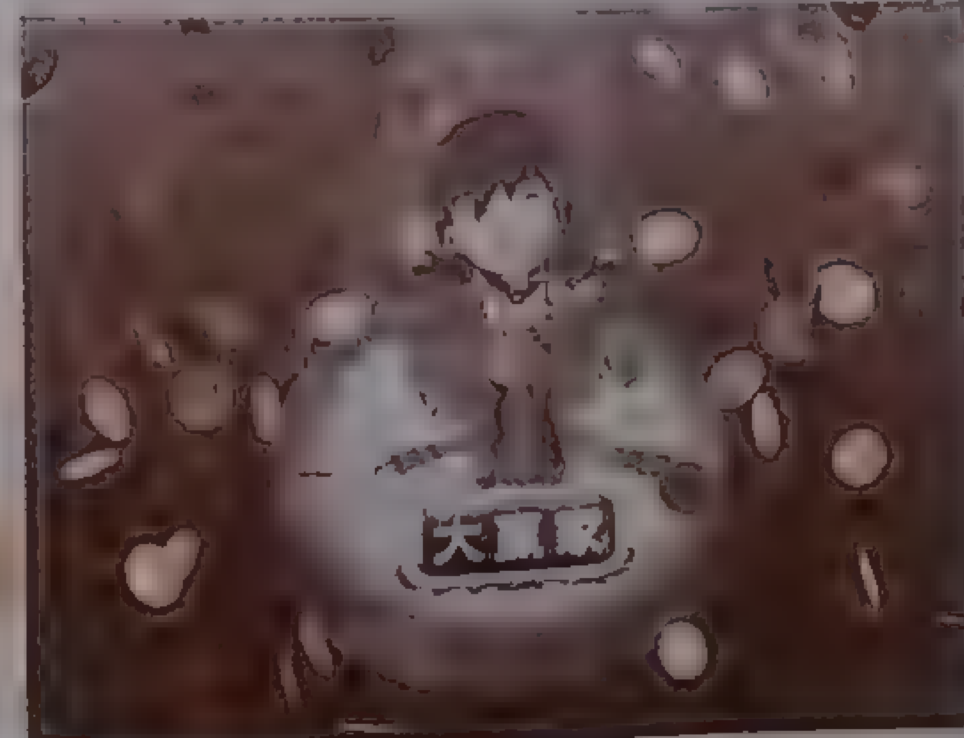
Kane：我们制作二代的时候，专门对一代做过一个玩家的分析调查，玩家喜欢的几个部分，比如格子的设计、职业的概念、纸牌系统等，保留到了二代。当然，我们也对玩家觉得不够好的地方作了删改或调整。在二代，我们设计了关卡概念，玩家需要闯过一个又一个人生的关卡，这些关卡又对应着不同属性的魔王，玩家要最后打通关才能见到阿修罗王进行人生决战。

在技术上，我们把整体游戏风格变得更富表现力，使 3D 效果更加鲜亮，可观赏度也就更高了。有什么需要补充的请接洽我们的主企划——Xin。

Xin(一边说一边开始挥舞他那肥滚滚的手臂)：这次还有一个比较重要的改变就是加入了电脑竞争对手，很多玩家反映一代的时候只有玩家一个人，缺乏竞争意识，所以二代在一开始就确定增加一个电脑对手。还有就是增添了收集怪兽卡的乐趣，收集的怪兽卡可以帮助玩家打败魔王，不过电脑也会和玩家争夺怪兽卡的。此外，我们也提供了双人模式，当然不是连线对战，目前只提供"看谁先破产"和"在固定回合数内比较财富"两种选择。

记：在一代里，魔王阿修罗被打败了，那么二代的剧情又是在什么基础上展开的呢？

Lei：这次的故事算是延续一代的剧情，禁锢阿修罗王的封印被无意中揭开了，阿修罗王重现人间。于是，玩家又要担负起战胜阿修罗王，拯救人类的使命。他要连闯八个关卡，不断提升自己的功力，在虚拟的世界中磨炼自己，最后挑战阿修罗王。不过，这次我们把职业从一代的 25 个减少到了 19 个，职业风格也变得古今中外都有。



Xin：我们还增加了新的格子——投资格，玩家可以对自己占领的怪兽格投资并持有一定的股份，投资可以增强怪兽的能力，对主角顺利过关会有很大帮助。股票可以让玩家随行就市去买进卖出赚取利润，为此我们还引入了破产的概念，玩家如果没有钱又没有股票，那就只能凄惨地破产，提前结束人生旅程了。

记：听你们讲了很多，觉得挺好玩的，那这次你们在美术设计上还是像一代那种很 Q 的风格吗？

Billy：在设计一代的时候，我们参考了许多游戏，觉得还是 Q 版比较好。不过这次我们有所转变，在人物设计上力求亲和力，不像一代造型那样比较 cool，脸上还有刀疤的有点叛逆的样子。一代主角的攻击动作比较少而且都是可通用的，这次我们每种职业都有独特的攻击动作，比方说"牧师"，他的攻击动作就叫做 face off。还有就是我们这次的地图做得比较细致，还增加了在地图上传送以及高低差的效果，这样玩家感觉也就炫多了。

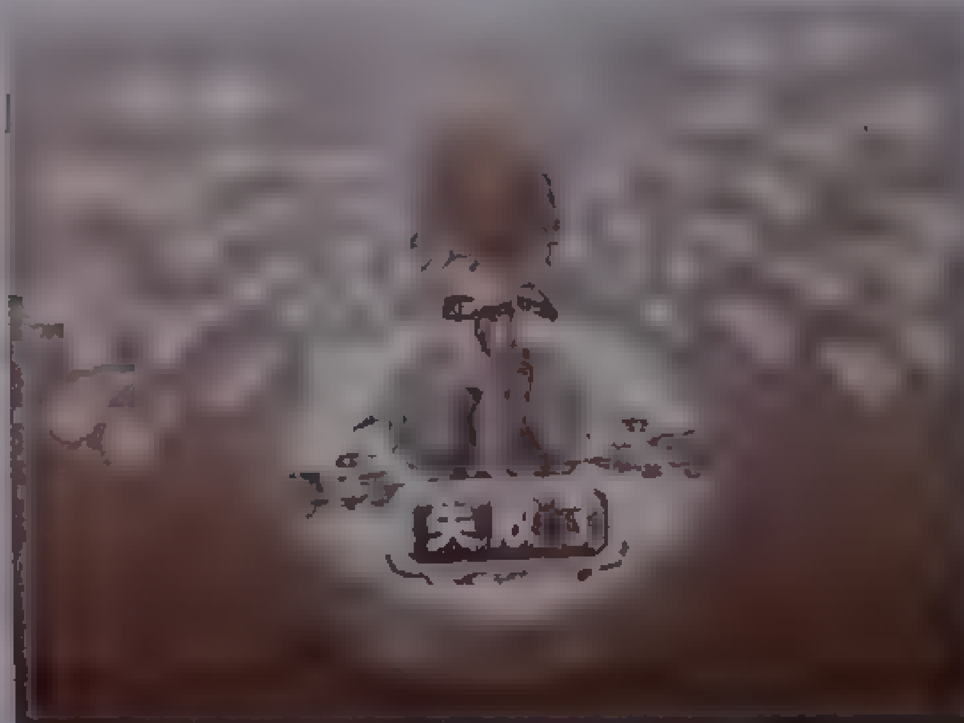
记：那你们在制作游戏的过程中，对于它的趣味性和平衡度是通过什么方式来确定的呢？

Xin：趣味性上，我们还是基本延续了一代的风格——简单而有趣。很多玩家喜欢一代里面的小游戏，这次我们又准备了几个。也有人喜欢接任务，我们就把任务写得比较生动有趣。至于平衡度，因为增加了电脑竞争对手，所以我们对电脑的 AI 控制也在不断调试中，希望游戏有一定的难度。


非鱼乐队

记：刚才我看到的游戏片头，里面的音乐是你们与"非鱼"乐队合作的成果，能谈一下你们是怎么想到进行这种形式合作的吗？

黄：喔，我们在游戏一开始就想寻找专业的音乐人来帮我们制作音乐，后来与"非鱼"达成了合作意向，他们是一群很能代表新新人类的年轻摇滚乐人，对他们来说，用音乐表达心声就是全部的梦想，就是他们的人生。我们的游戏理念正是这样，在游戏提供的虚拟世界里，成全你在现实中无法达成的理想。我觉得这是一个双赢的合作模式。



记：那么，我在这里先要预祝《虚拟人生 II》能够再创销售佳绩。我也很想知道，在制作游戏的过程中，你们是否有压力呢？或者，你们对自己的产品有什么样的要求与期望呢？

黄：谢谢！明日工作室成立的时间还很短，包括以前叫英业达的那段时间，加起来也不过两年。《虚拟人生》的成功让我们对制作国产游戏有了很大信心，同样

也有压力，因为玩家对我们的要求也会有相应的提高。我们制作游戏，靠的是团队精神，靠的是技术进步，如果在这个团队中的每一个人都努力，在技术上不断提高，那我们就不会让玩家失望，也不会让我们自己失望。我们对国产游戏的市场始终很有信心，《虚拟人生》的成功让我们认识到玩家也需要比较休闲的轻松游戏，那我们就要为此而努力。我常常跟他们讲，"我们的目标就是超越目标，我们的传统就是颠覆传统"！

记：那我就等着你们制作小组的好消息了！

采访结束，我非常高兴能在明日工作室感受到一股清新的气息，即那种对国产游戏市场的高度责任感和信心。我相信，只要持之以恒，始终抱定精益求精的目标，他们一定会实现自己的理想的！

顺便提一下，明日工作室另有几个游戏正在同步制作之中，预计会在今年和明年陆续上市，听说《虚拟人生》还有计划制作资料片和 SLG 版，这下玩家们可有福了！

"人生"花絮

☆主力美工师 Billy 看上去就像是个小男生，平时就很自恋的他，也把这种情绪带到了游戏设定中，在第一批原画设定方案拿出来的时候，所有人都觉得游戏男主角的造型怎么看都太像 Billy 了，于是议论纷纷。为平息众怒，Billy 良心发现，决定给大家公平的机会，在其他人物的设计上都或多或少加入制作人员的影子，那个可爱的猫熊简直就是主力企划 Xin 的翻版，游戏总监黄建仁将在游戏中以上司的形象出现，连 opening 中都有制作人员的图片，这下终于皆大欢喜 —— 群自恋狂！

☆制作小组中有几个漂亮 MM，Ping 就是其中之一，因为长相颇似邓丽君，加上性情温顺可爱，大家都很喜欢她。Ping 负责游戏界面的设计，为此她可没有少受主企划 Xin 的欺负。制作初期，游戏界面改再改，每次都让 Ping 很头疼，还把 Ping 气哭过呢！为此，有不少人对 Xin 十分不满，决意为 Ping 讨个公道。Xin 爱好打 Quake2，于是，只要他加入混战模式，大家就把矛头一致对准他，纷纷报他的位置，一时间"Xin 在上电梯"，"Xin 在用 5 号枪"声此起彼伏。后来，Ping 也加入混战，遇上 Xin 更是"仇人相见，分外眼红"，杀得 Xin 如丧家之犬，实在是冤冤相报何时了啊？！

☆制作小组遇到的最大难题不是开发游戏本身，而是吃晚饭问题。因为常常要忙到很晚，晚饭经常没有着落，幸好附近有不少送外卖的排档，于是大家开始订外卖，而且还定期交流外卖的好坏，有好几个送外卖的电话号码大家都是倒背如流了。每到下午时分，便听到助理小姐清脆的噪音："谁订的炒饭？"或者是"205 水饺两份"，感觉十分亲切有趣。有一次黄建仁觉得送来的牛肉炒饭里的牛肉太少，于是放出话来，如果老板不多加些牛肉，就把这家外卖给停了，果然立竿见影，牛肉此后又多了起来。——贪得无厌！

☆制作小组的 GGMM 们都很喜欢玩具，几乎每个人的办公区域都有些好玩的东西，比如有脖子可以扭来扭去的长颈鹿，呆头呆脑的狗狗，有摇着尾巴一脸无辜地看着你的笨笨的小猪……这些东西使整个制作室的气氛好了许多，而且很多玩具还能反映主人的兴趣爱好，比如 Cure，他可是 starcraft 的狂热爱好者，在他的显示器上，就放了一个刺蛇的造型。他常常在网络上宣称自己是公司里 starcraft 第一高手，到处找人挑战，结果铩羽而归，气得他找到公司真正第一高手给他挣回了面子，这才又恢复了"第一高手"的神气。

☆一提到加班，这是令小组人人头皮发麻的事情，一想到原先设计好的周末又泡汤了，大家不由得怨声载道。不过，主程序师 Kane 倒并不觉得痛苦，因为他的 GF 也正是制作小组中的一个漂亮 MM，工作、爱情两不耽误，倒也成全了他们。当然，Kane 也常有和 GF 在外游玩时给黄建仁一通电话召回的经历，令他不得不对 GF 费尽唇舌，毕竟事业对于男孩子来说更重要！——衷心祝福他们！

☆我们真是一个有趣的团队，不管是男孩还是女孩都很有特点，比方说美工大姐大 Sharen，她最喜欢小丸子了，常常学着小丸子的样子可怜兮兮地求手下的小美工们干活；Fei 则喜欢花花草草，每周都要去郊游，采很多好看的花回来，分给每个女生；还有 CDS，头发染成金色的他居然躲在家里听黄梅戏，实在让人大跌眼镜；Xin 是狂热的军国主义份子，在 VL2 第一版的智力问答里面，他恨不得把所有他知道的军事知识都做进去，结果被大家骂死，只好作罢。

编辑/Racer

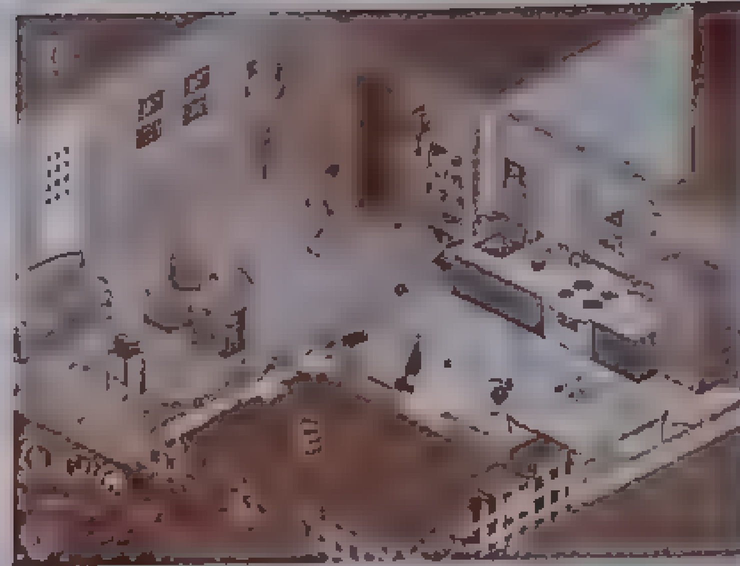
国内最新游戏上市追踪

上市日期：2000 年 09 月



本栏编辑 Racer

本期力作：《模拟人生：美好生活》



模拟人生：美好生活(中文版)



游戏类型	模拟
出品公司	Maxis
上市代理	电子艺界
系统要求	P233/32MB
游戏容量	1 CD
参考价格	待定

《模拟人生》自今年 2 月在国外上市后，很快就飙升至销量排行第一名，其中文版在 4 月初面市以来，配合电子艺界在国内新的市场价格策略，销量也很不错。据统计，包括中文版在内，《模拟人生》已有 13 种语言的版本在全球发行，全球销量已经超过 180 万套。

《美好生活》是《模拟人生》的官方资料片，提供了从复合饮料机到摇摆床等 125 个全新物品，新闻业者、黑客、懒虫、音乐人和神奇超人等 5 个新的职业，以及新的特色建筑，它将赋予玩家更强大的能力，以便他们大兴土木。

据悉，《美好生活》需要原版《模拟人生》的支持，并需要相应的产品序列号，目前其中文版本已在多位玩家的帮助下完成最后测试。

欧洲杯 2000



游戏类型	运动
出品公司	EA Sports
上市代理	电子艺界
系统要求	P133/32MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥50

《欧洲杯 2000》是 EA Sports 出品的一款以 2000 年欧洲杯为背景的足球游戏，除以图像质量的提升而令玩家耳目一新外，它还拥有更详尽、更真实的统计资料，这是因为 EA Sports 已投巨资买断了[illegible]00 年欧洲杯的电子出版物版权。

《欧洲杯 2000》中完全是欧洲强队间的决斗，玩家必须打起十二分的精神才能取得胜利。在游戏中，决赛阶段的默认分组就是现实中的样子，玩家可带领世界劲旅法国、意大利、荷兰、英格兰等队奋力拼杀；玩家也可以在预赛阶段的 49 支国家队中选取一支没有出线的球队，开创一段崭新的足球史。

《欧洲杯 2000》依旧保留了以往 FIFA 系列游戏的特点，是该系列游戏爱好者的又一最佳选择

铁血联盟 II(中文版)



游戏类型	回合制策略
出品公司	Sirtech
上市代理	金智塔
系统要求	P200/64MB
游戏容量	2 CD
参考价格	待定

和一代类似，《铁血联盟 II》仍以佣兵战争为主题。玩家在游戏中将扮演一位雇佣兵团的指挥官，一开始只有一笔十分有限的资金，你必须用这笔钱聘用雇佣兵，执行上级所交付的任务。任务成功，可以获得丰厚的报酬，增强你的实力。为吸引玩家，《铁血联盟 II》融入了一些角色扮演的成分，玩家不再只是杀死敌人就完成任务了，培养佣兵的属性变得尤为重要。

模拟是《铁血联盟》系列最大的特色，在《铁血联盟 II》里，玩家可以指挥人物做各种动作，比如行走、跑步、攀爬、俯匍、跳跃等。除此之外，游戏里还加入了许多新的武器、物品和工具，特别是层概念的出现，更可以说是一个突破，玩家抢占制高点将存在战略意义。

泰伯利亚之日：烈焰风暴



游戏类型 即时策略
出品公司 Westwood
上市代理 电子艺界
系统要求 P166/32MB
游戏容量 1 CD
参考价格 待定

《烈焰风暴》是《命令与征服：泰伯利亚之日》的资料片，故事紧接前作的主线——GDI 获得胜利后，地球上的 NOD 残余势力依然存在，他们分裂成许多小团体，由 Skavik 执掌军权，企图卷土重来，一场大战在所难免。

《烈焰风暴》中包含 18 个单人任务，GDI 和 NOD 各 9 个；新增武器中只有两种是传统武器，其他是支持设备，主要用于提高生产和进攻力；兵种增加了 NOD 的 Reaper 成员，它是形状像四脚蜘蛛的生物机器人；双方还将拥有一个可移动和再次展开的机械兵工厂，使各方在敌方防线附近发展军队变得更加容易；《烈焰风暴》的难度较前作也有增加。

神偷Ⅱ金属时代(中文版)

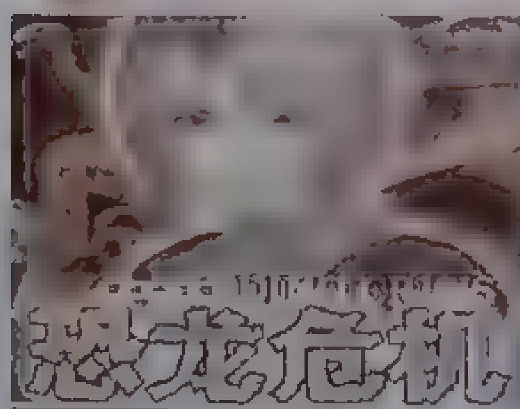


游戏类型 动作冒险
出品公司 Eidos
上市代理 奥美电子
系统要求 PⅡ266/48MB
游戏容量 1 CD
参考价格 待定

嘘！！安静，大名鼎鼎的神偷重现江湖，为富不仁者将夜不能寐，食不甘味……

在《神偷Ⅱ金属时代》中，玩家仍将扮演侠盗 Garrett——一个经常在月黑风高之夜潜行于豪宅官邸、神秘而又无所不能的神偷。玩家将潜行于寂静陌生的环境之中，敌人无所不在，所以你必须携带好必要的武器装备，并依事先计划的行动方案神不知鬼不觉地窃取财富。这款游戏的新颖和别致之处就是设定了这样一个规则——不要让敌人发现黑暗中的你，如果你打算冲锋陷阵，那就请做好料理后事的准备吧！

恐龙危机(中文版)

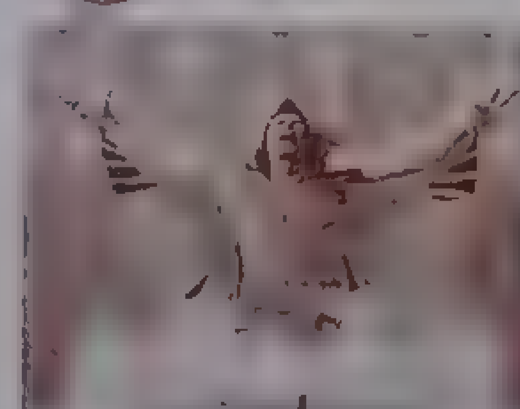


游戏类型 动作冒险
出品公司 Capcom
上市代理 寰宇软件
系统要求 P233/32MB
游戏容量 1 CD
参考价格 豪华版¥138/简装版¥48

你还没有从《生化危机》的惊恐中镇定下来吗？那么你没有时间来稳定自己的心跳了，新的任务已经在摆在了你的面前，新的战栗也将接踵而至。

《恐龙危机》是由《生化危机Ⅰ、Ⅱ》的原创者全新制作的又一款惊险动作冒险游戏，这次你要去的是一座处在汪洋大海中的孤立小岛，从踏上小岛的第一步开始，一个可怕的掠食者就用它那恐怖的眼睛注视着你的一举一动……游戏采用全 3D 的渲染画面，极其真实的场景配合气氛的渲染，危机感油然而生。

土著也疯狂



游戏类型 策略
出品公司 Philos Labs
上市代理 寰宇软件
系统要求 P233/64MB
游戏容量 2 CD
参考价格 ¥48

相信大家都对远古美洲土著的传说有所耳闻吧，奥马克、玛雅、阿芝台克就是那些曾在美洲热带雨林深处建造起神奇而巍峨的城市和神庙的土著。你一定会发出这样的疑问："那些仅仅靠双手劳动的人们是怎样创造出如此宏伟的奇迹的？"《土著也疯狂》也许可以为你解释一二。

这款游戏以阿芝台克和玛雅族被历史的红潮淹没后的那段时空为背景，在这个世界中，存在着神和魔法以及恐惧和强权，飞龙巨翼会遮挡天空，恐怖的黑夜能诱发人们心灵中黑暗的一面。游戏中超过 50 个不同的角色、8 个教程、10 个任务、42 个地区、大量的魔法技能和道具，以及真实的外交政策、贸易手段和复杂的经济结构，都值得玩家仔细研究，因为只有这样才是取胜之道。

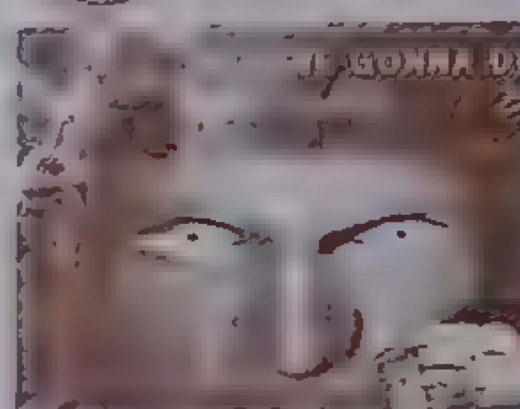
新绝代双骄Ⅱ



游戏类型 RPG
出品公司 智冠
上市代理 智冠
系统要求 P166/32MB
游戏容量 4 CD
参考价格 ¥69

江枫，武林中的奇男子，世上绝对没有一个女子可以抵挡江枫的微笑，就连武林中人人闻之色变的移花宫大小两位宫主也不能例外。然而，移花宫的两位宫主虽然难得对男子动了心，江枫的心却不在她们身上，他爱上了移花宫的宫女花月奴！两人心知移花宫大小公主必然不会放过他们，当下连夜出宫，意欲投奔江枫的好友大侠燕南天。然而事与愿违，两人行踪暴露，怜星宫主紧追而来，花月奴被杀，江枫亦含恨自尽。他们的双生幼子——即日后名动江湖的花无缺与江小鱼——分别被怜星宫主和燕南天带走抚养，意图让两兄弟日后自相残杀……

异度空间

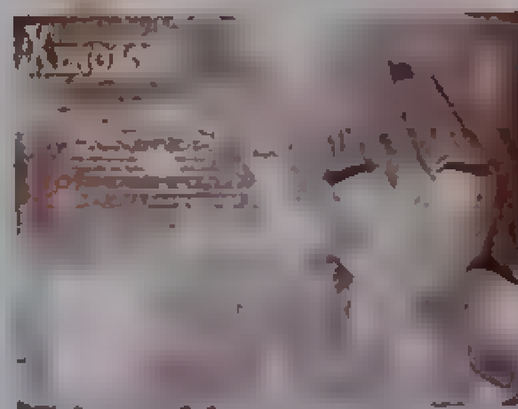


游戏类型 RPG
出品公司 Digital Impact
上市代理 捷径电脑
系统要求 P133/32MB
游戏容量 1 CD
参考价格 待定

这款游戏将把玩家带入一个神秘、诡异的太空地狱。公元 2114 年，由于地球的人数饱和、资源枯竭等各种问题的发生，迫使人类考虑在外太空建立一个基地，可是这个太空基地里却发生了残酷的一幕——人们被不知名的异形屠戮着，血腥残暴的异形以人为食，众多的人类精英变成了吃人的野兽，残存的人们在异形的魔爪下挣扎呼号……有谁能够拯救他们？

游戏中有 4 位超级勇士任玩家选择，5 大类 17 种枪支、23 种防具、手雷、炸弹、自动感应激光器、红外线眼镜等现代特工设备应有尽有，22 个高难度任务和 7 个附加任务以及多种连线方式都会给玩家带来一种全新的感受。

魔法时代



游戏类型 RPG＋战棋
出品公司 Gama Soft
上市代理 捷径电脑
系统要求 P133/32MB
游戏容量 2 CD
参考价格 待定

在古老的潘它西德大陆上，马德鲁国王的突然死亡使王国内部爆发了一场争夺王位继承权的恶战。更不幸的是，恶神布来迪勒从古老的封印中醒来，使笼罩在混乱中的马得鲁南部同时又遭到了怪物的袭击，王国面临崩溃的危险！三位王子开始拉拢北部贵族形成各自的势力，主人公泰可斯与林嘉王子结成同盟，准备为马德鲁的和平展开一场正义之战。

跌宕起伏的故事情节，华丽的魔法效果，震撼的必杀技，豪华的场景布置，充满玄疑的故事情节，一旦进入这个魔幻的世界，你就会掉进魔法的旋涡中无法自拔。对喜好战棋游戏的玩家们来说，这款由韩国 Gama Soft 开发的战棋形式的 RPG 无疑会给他们带来一个惊喜。

梦幻模拟战(黄金典藏版)

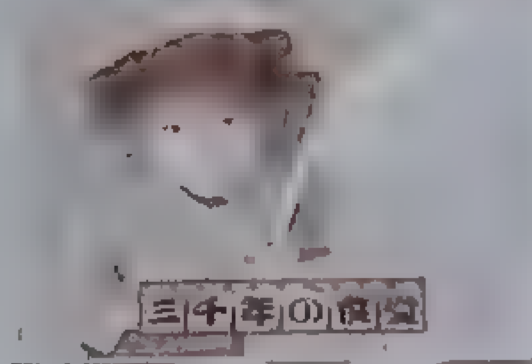


游戏类型 SRPG
出品公司 Softaction
上市代理 依星软件
系统要求 P166/32MB
游戏容量 3CD/1CD/2CD
参考价格 珍藏价¥98/奉献价¥25/怀旧价¥38

独特的中世纪欧洲风格，光明与黑暗之间的奇异冒险，加上高人气漫画家漆原智志笔下细腻优美的人物设定，这款游戏不但在上市之初就掀起了一阵热潮，更对日后的 SRPG 类游戏产生了深远的影响。

游戏中所有人物、战斗系统、地图、职业等都由制作者进行了相当忠实地移植，连 PS 版才有的片头动画都完整收录，完全保持了游戏的原有特色，而且解析度提高到 640*480，使画面更加出色；指挥官系统、独特的转职系统、多彩的魔法和武器装备，会令无数玩家沉迷于此。

三千年食堂



游戏类型：经营模拟
出品公司：PSD
上市代理：依星软件
系统要求：P200/32MB
游戏容量：1 CD
参考价格：¥38

这是《梦幻西餐厅》原班人马的最新作品，游戏涵盖日本五大时代料理大全，历代日本伟人也会成为你的座上嘉宾呢！

借由游戏的历程，这款《三千年食堂》可以让玩家来慢慢认识日本三千年来的饮食文化演进。在日本，许多地方至今还存在着不少代代相传的百年老店，其中蕴含了许多可贵的东西。这款游戏的精神，就是希望通过寓教于乐的方式，让玩家一窥日本饮食文化的精髓。

也许你是一个美食家，也许你是一个厨艺大师，也许你只是一个烹调爱好者，无论你是否了解日本的饮食文化，玩玩这款游戏都会让你感到有滋有味。

炼金术士玛莉



游戏类型：RPG
出品公司：Imagineer
上市代理：依星软件
系统要求：P200/32MB
游戏容量：1 CD
参考价格：¥38

萨尔布件克王立魔法学校的炼金学院已创建数十年，该校最差成绩的记录保持者是玛莉，它正面临无法毕业的困境。在英格丽老师的建议下，玛莉接受了老师提供的一间店铺以及为数不多的金钱，她必须在5年时间里以她的魔法能力制作出一件作品，让老师评判她是否具备作为炼金术士的能力。

这款游戏的自由度极高，自Imagineer在PS、SS上推出这款游戏以来，它便以老少咸宜的剧情、丰富感人的事件、造型可爱的人物吸引了众多玩家，尤其是那些不爱打打杀杀的少女玩家们。

科隆外传—创世启示录



游戏类型：RPG
出品公司：Hicom
上市代理：依星软件
系统要求：P233/32MB
游戏容量：2 CD
参考价格：¥48

鼎鼎大名的科隆又回来了！这款游戏有些什么新点子，又将给玩家带来什么样的新感觉呢？

这款游戏最大的特色就是将科隆本传中所有的整体性和游戏感原味保留，却把系统以完全不同的形式展现出来，不由得让人对韩国游戏的长足进步刮目相看！尤其是其中美术和音乐的表现手法，和谐统一的画面气氛让人为此着迷；升级系统暗藏玄机、玩法新颖；战斗中的谈判系统、怪物捕捉系统、属性系统、自动作战系统，外加几个好玩的小游戏，完全可媲美《西风狂诗曲》。

玛丽亚



游戏类型：养成
出品公司：KCT
上市代理：依星软件
系统要求：P200/32MB
游戏容量：3 CD
参考价格：¥58

女高中生玛丽亚自父母遇害后便与祖母过着相依为命的日子，祖母过世后不久，玛丽亚意图割腕自杀，被救护车送到慈爱堂病院，或许是因为有着相同成长背景的关系吧，刚刚从医学院毕业的外科医师高野润（即玩家将要扮演的角色）自愿担任她的主治医生，以协助她早日康复……

你是一个忠实、讲义气、重感情的人，还是喜欢热闹、友善随和的人，还是有勇气、有野心、有梦想的人……？你是哪一种性格？你是否拥有多重人格？这款游戏将引领你深入探讨心理学上的"双重人格"，并让你了解双重人格甚至多重人格的人的内心世界。

机甲战士Ⅳ 复仇



游戏名称：MechWarrior 4: Vengeance
游戏类型：模拟[SI]
制作公司：Microsoft
上市日期：2000年第4季度
期待程度：★★★★

文/枫茗轩·今心　编辑/石子

经过Activision和MicroProse这两家全球知名电脑游戏开发商的共同努力，《机甲战士》系列已经成为欧美最富盛名的战争模拟游戏。而今，这一系列的最新作品《机甲战士Ⅳ复仇》（以下简称《MW4》）的开发工作，也已顺利进入了后期测试阶段，所不同的是，这次的制作及发行工作则全权交由IT界巨头微软公司负责，可见其来势之汹汹。而在今年5月初举行的E3 2000展会上，初具雏形的《MW4》便一举荣获了展会专设的游戏评论家系列大奖之"最佳模拟游戏奖"，颇有大家风范。那么，究竟是什么原因使游戏尚未面市就已声名在外呢？以下就是笔者要告诉各位玩家的答案。

《MW4》的故事发生在遥远的未来——公元3063年，在前作中的胜利者Davio击败敌对势力后不久，他的姐姐Katrina Steiner——Lyran联盟的统治者——却篡夺了胜利果实，并成为整个星际联邦共和国的统治者。作为少数敢于公开反对Katrina独裁统治的"持不同政见者"，游戏主角的父亲和其他一些忠于原联邦的"仁人志士"，自然也就成了新联邦的敌人，结果凭借其强大的军事实力，Katrina占领了反对者居住的星球，并残酷杀害了包括游戏主角的父亲在内的大批政敌，惟独剩下侥幸逃生的主角和一颗誓死复仇的心。

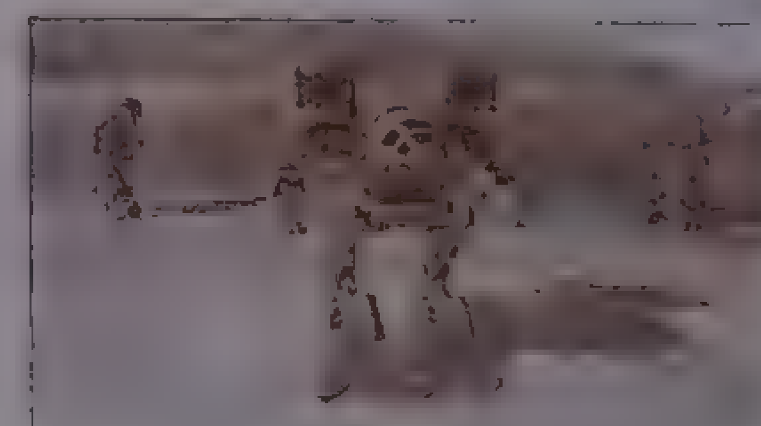
虽然游戏剧情依旧老套，但改进后的系统设置却使《MW4》从内到外焕然一新。首先，玩家可以在游戏中操纵多达21种的战斗机甲，其中有7种是全新设计，重达60多吨；其次，由大量建筑物、战斗机甲、士兵和非战斗人员组成的世界，将比以往更为真实，再加上昼夜交替以及变化莫测的天气效果，可玩性也将更上一层楼；最后，游戏的目标任务将是加强游戏可玩性的关键所在，其中不但有摧毁敌人军事基地这类常规性的任务，也包括突袭、拯救人质这些特种作战任务。

游戏的另一个制作重点表现在技能的升级设置上，这多少使游戏具有了一点角色扮演的味道。说得具体一点就是，在游戏中，根据玩家针对不同环境所采取的不同战略战术，玩家所控制的角色将会逐渐掌握那些与战斗密切相关的特殊技能，并且不断提升这些能力。比如：当玩家操纵主角驾驶战斗机甲执行侦察任务，并圆满完成之后，主角就会掌握更高级别的侦察技能。除此以外，游戏中还有感应探测、远距离开火等多项技能，如果玩家能在最短的时间内将它们全部掌握，那么敌人想要打败你可就不是一件容易的事了。反之，如果玩家在战斗中遇到了具备某种高级战斗技能的敌方机甲，那可就要当心了，说不定还没等玩家反应过来就命丧黄泉了。



除了提高游戏性外，《MW4》的制作组还力争在游戏的外在表现——图象效果方面，也能全面超越前作。借助全新3D图形引擎，《MW4》所展现给玩家的一切，可以称得上是一种视觉的享受。各种激光武器的射击光束、导弹的尾烟和命中目标时的爆炸场景，无不令人叹服。

从MicroProse和Activision这样著名的电脑游戏开发公司手中接过《MW4》的开发工作，对于哪怕是象微软这样巨无霸级的软件开发公司来说，也不会是一件轻松的差事。不过，既然微软能够为全世界的电脑游戏迷们奉献上《帝国时代》这样的经品，那么为什么不能凭借这款《MW4》创造出另一个游戏奇迹呢？■





游戏名称:Tropico
游戏类型:策略[ST]
制作公司:POPTOP Software
上市日期:2001 年第 1 季度
期待程度:★★★★☆

文/木头　编辑/石子

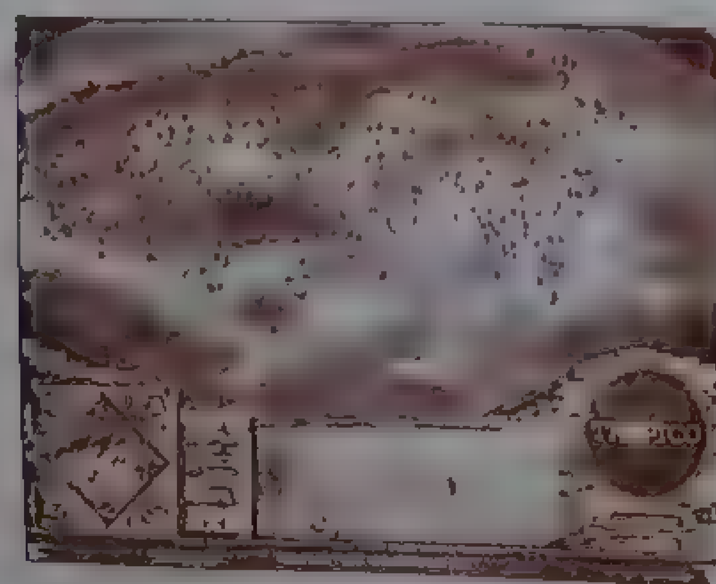
《铁路大亨 II》(Railroad Tycoon 2)的成功为 POPTOP 赢得了广泛的赞誉和丰厚的回报，也同时成为该公司进一步发展的巨大动力。目前，一款全新概念的经营模拟游戏《热带风暴》又在 POPTOP 手中诞生了。玩家将在游戏中体验一国之君的辛酸苦辣，虽然这只是加勒比海中的一个小岛国，但玩家却要使尽全力使它富饶美丽、人民安居乐业幸福。《热带风暴》并非是一款单纯的经营模拟游戏，它有着许多其他类型游戏的特点，下面就让我们来一起领略它的风貌吧。



民主与独裁

《热带风暴》的特色之一是：玩家可以通过民主选举或军事政变两种方式获得国家政权。

对希望通过选举执政的玩家来说，拥有一个顺应民意的政治背景很重要。例如：游戏刚开始时，岛上的居民以农民为主，如果玩家选择农业背景，便可获得普遍的支持，上台的可能性也随之提高。但需要注意的是，玩家上台后所制定的政策法规也必须符合农民的利益，不然暴动起来可不得了。



对于通过政变上台的玩家来说，就不必关注那些琐碎的事情了。制定的政策可以朝令夕改，用不着看老百姓的脸色，只要拥有一支强悍的军队，就不怕国倾家翻。

也许有人会说："由此看来，独裁政策可是一种简单有效的治国方案。"其实不然，独裁在执政初期固然有效，但随着时间推移，它也会暴露出许多的问题。相反，民主治国虽然一开始不太顺利，但是只要有耐心，一切都会步入正轨的。所以，比较好的策略是：将独裁统治向民主化过度，让老百姓开开心心过日子。

稳定与动荡

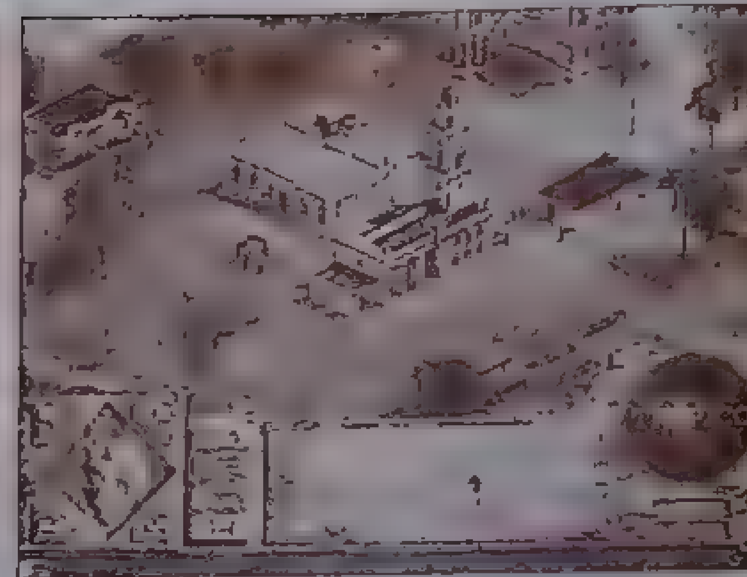
由于游戏中的任务完成度，是由国家富裕程度和老百姓快乐程度决定的。因此，发展的前提便是建立稳定的国内环境。和其他同类游戏（如《恺撒大帝》）一样，玩家首先应该为居民修建住房，然后开垦农田，解决百姓的温饱问题。然后，必须关心每位居民的喜怒哀乐、生活状况以及就业情况，把所有不安定因素消灭在萌芽状态。

游戏中每位居民都是一个独立的个体，拥有 40 多种不同的属性，其中包括：个人背景（出生地、教育程度等）、当前状态（主要涉及饮食、存款、就业和居住情况等）、总体快乐度（包括玩家执政期间的快乐程度）、政治和宗教信仰和领导能力等等，还有一些隐藏属性（生命点、是否会起来造反等）是玩家无法看到的，但都可以通过相关属性反映出来，如生命点一般和健康状况有关；会不会起来造反则和当







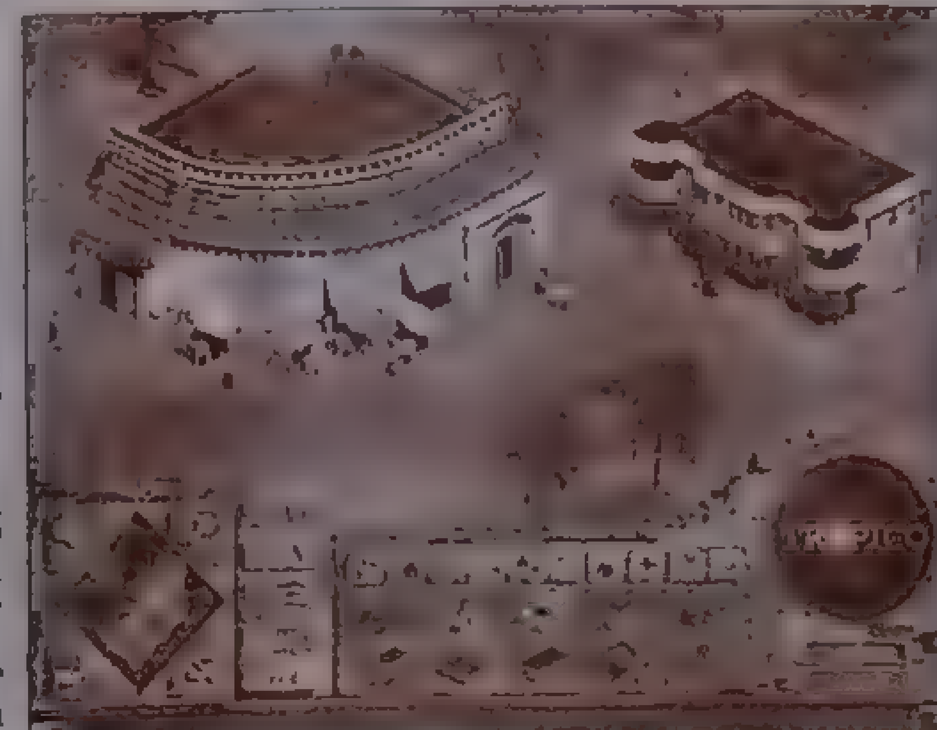


前的快乐程度有关。

守旧与发展

解决了老百姓的温饱问题后，下一步就该发展经济，提高国民综合实力了。游戏中有多种资源等待玩家去开发利用，包括矿藏、热带经济植物（如烟叶）和发展旅游业等等。由于一些客观条件的限制（国家面积太小，资源有限），如果玩家想完成游戏制定的任务目标（一般是积累财富、提高人民快乐度或发展人口等），在绝大多数情况下必须依靠旅游业，我们从游戏允许玩家修建的建筑物上，就能清楚地了解这一点。不过，发展旅游业在游戏之初却是非常困难的，因为需要考虑的问题太多了。首先是社会制度，独裁政府决不会有丰厚的旅游收益；其次是安全因素，一个国家若是连自己人民的安全都无法保障，那谁还会赶来送死呢；再次是经济状况，贫困问题是发展旅游业的最大障碍；最后则是必须兴建旅游设施，将大把大把的银子往珠光宝器的墙上砸。

在《热带风暴》中，修建大型的建筑设施还必须掌握好时机与位置。制作组成员 Steinmeyer 这样描述道："任何地方的建筑都会以两种方式影响周围的环境，首先是直接影响，例如：当你建造了一座工厂，人们就会进去工作；建造了一座酒吧，人们就会进去消费娱乐，这种影响是显而易见的。另外一种是间接影响，游戏中每种建筑都拥有 6 种属性体现这种影响，这些属性分别是犯罪倾向、旅游吸引力、居住条件、政府支持程度、政府压制程度和对环境的污染等。如歌舞厅总是和旅游吸引力、犯罪倾向联系在一起。"这些因素都是在设施建造前必须仔细加以研究的。



麻烦与军队

作为统治者，人民安居乐业自然是玩家的发展方向，不过这却是个很难达到的目标。正如一位著名政客所说的那样："你无法让所有的人都快乐起来，尽管你希望如此。"对此 Steinmeyer 也表达了相同的观点："尽管你希望让人民对你满意，但无论政府工作多么出色、国家和人民多么富有、生活多么幸福，却总是会有一部分人对你和政府心怀不满，给你制造麻烦、搞暴动，甚至跑到丛林中打游击。为了维护国家体制不被破坏，建立一支强有力的军队是非常必要的。"

军队在游戏中的地位极为重要，不管是何种治国政策，军队都是维护政权的重要工具，只是价值略有差异而已。民主政府只需少量的军队便可控制局面；独裁统治则必须保持相当数量的军队。一旦暴乱发生，叛乱分子会最先攻占兵工厂（用于武装自己）和电台、电视台（赢得民众对他们的支持），最后则是总统府。在总统府里，玩家将"有幸"亲眼目睹激烈的战斗场面。"游戏没有采用《命令与征服》那种即时战略模式，玩家也无法直接介入战争。战争的胜败主要由双方兵力、武器装备、军队士气等一系列因素决定。"Steinmeyer 这样解释道。

真不错！让我们开始吧！

《热带风暴》属于那种容易上手却很难精通的游戏，为此，游戏提供了几种不同的难度模式供玩家选择。在简易模式下，玩家不用担心会 GAME OVER，只要有经济基础任务总能顺利的完成。在困难模式里，不但要保证经济建设，同时也要随时关注政治动态，绝对是一种实力的挑战。

《热带风暴》使用的是经过改进的《铁路大亨 II》引擎，在游戏操作上和《铁 II》没有太大的区别，但是游戏画面看起来要更出色。《热带风暴》最大支持 1600×1280 的分辨率，游戏的控制菜单会随着分辨率的不同自动调整到最佳位置，高低分辨率之间的区别在于画面的细节，两者显示的区域和菜单的大小是完全相同的。另外，游戏的自由缩放功能，将帮助玩家观察到每样事物的细节，同时也可以俯瞰整座岛屿。

作为《铁路大亨》的一名狂热爱好者，笔者对《热带风暴》同样寄以厚望，看来 POPTOP 亦不会令我们失望，笔者只希望这部游戏不要发生跳票危机！■

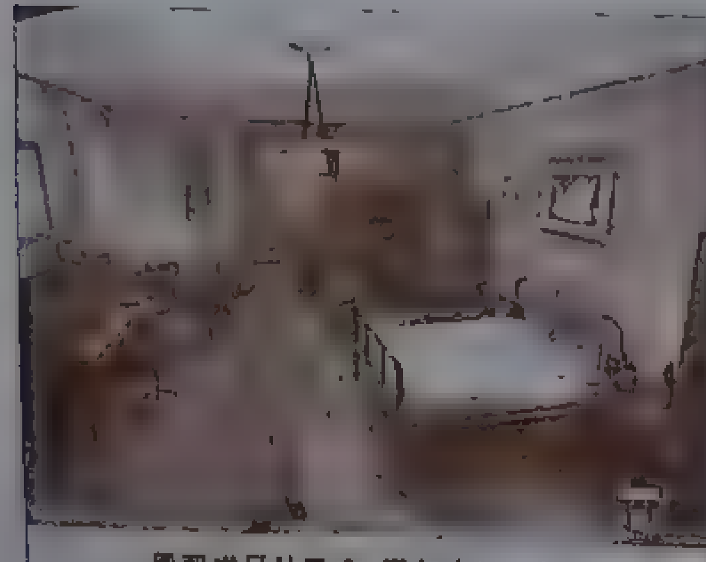


游戏名称：Mafia:
The City Of Lost Heaven
游戏类型：动作[AC]
开发公司：illusion Softworks
上市日期：2000 年底
期待程度：★★★★☆

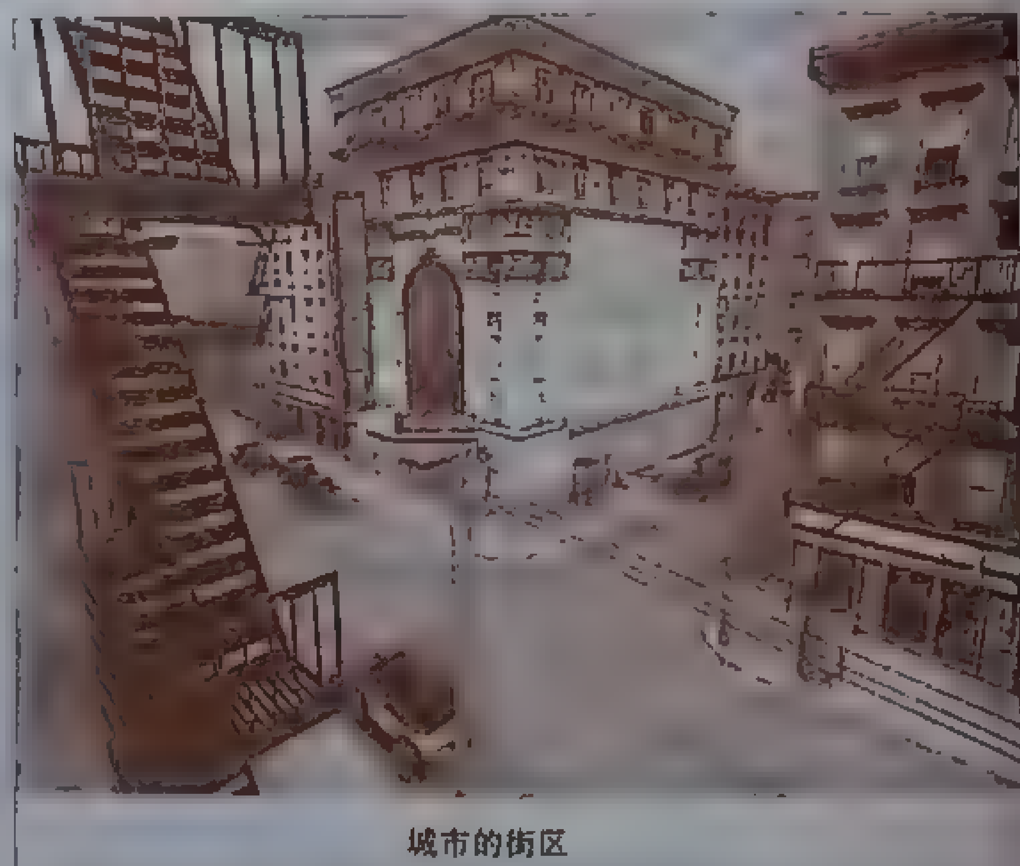
文/木头　编辑/石子

本世纪 30 年代的美国，崛起了一个个以血缘关系或其他强力纽带聚集在一起的黑手党家族。他们将整个社会变成了犯罪的天堂，他们走私枪支、贩卖毒品、放高利贷、开设妓院和赌场、抢劫运输公司的货物、威胁当地政府官员，是当时美国社会的一大毒瘤。而维护社会治安的警察和其他一些政府官员，不是被这帮家伙收买就是迫于压力不得不为其效命。任何人只要妨碍了他们的“工作”，就会招来杀身之祸，街头枪战和汽车追逐是司空见惯的事，暴徒们依靠掠夺来的财富过着纸醉金迷的生活。

今天，虽然大部分暴力活动已成了过眼云烟，但是黑手党却并没有被人们忘记，他们成了游戏公司最好的开发题材，频繁出现在各种游戏中。但是，这些游戏对黑手党的规则知之甚少，总是策略多于动作，考到这点，illusion 公司决定制作一款第三人称的动作游戏——《黑手党——失落天堂的城市》。


黑帮成员的卧室，看起来还不坏吧

游戏的主角 Tony 是一名美国 30 年代的出租车司机，有着平凡宁静的生活，可是一件意外事件却彻底改变了他的命运。那天，Tony 正在街头等生意，可是等来的却是 3 个手持武器的家伙，他们不由分说闯进了汽车，用枪逼着他以最快的速度离开那里。事后 Tony 才知道，这 3 名乘客是城里的黑帮组织——Salieri 家族的成员，他们遭到了另一黑帮 Morelli 的袭击，是他救了他们的命。为了表示感谢，Salieri 家族愿意在他们经营的企业中为 Tony 提供一个职位。正在 Tony 犹豫不决时，Morellis 的成员为了报复点燃了 Tony 的汽车。愤怒的 Tony 终于决定接受这份工作，以恶治恶。


城市的街区

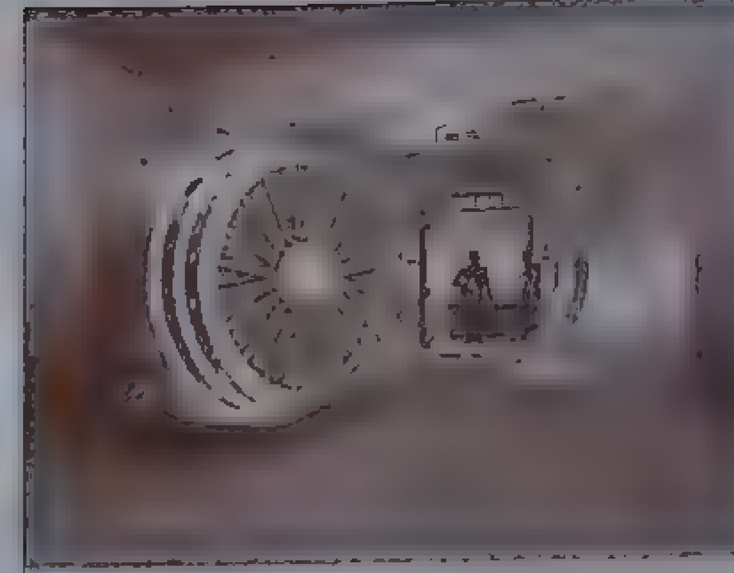
玩家在游戏中的目标是提高 Tony 在 Salieri 家族中的地位，圆满完成组织交托的各项任务。游戏开始时的任务都很简单，如盗窃汽车、给抢银行的同伴望风等等，但是随着主角地位的提高，接到的任务也越来越棘手，危险性也提高了，如暗杀其他黑帮成员的任务，简直就是九死一生。

游戏中出现的武器都是和时代相符的，玩家将不会见到微波枪之类的东西。除了普通的猎枪、步枪外，这里还有颇具传奇色彩的 SW 冲锋枪（Smith & Wesson Magnum）和 Colt 1911，另外还有 30 年代臭名远扬的 Tommy Gun，当然在街头打架时也会用到棒球拍、铜指节和匕首之类的小东西。在一些任务中，玩家还将见到用于炸毁建筑物和车辆的重磅


城市中的停车场


宁静的乡间小路


谋杀——黑手党的杰作


密谋

炸弹，可能是当时的制作工艺不够先进的缘故，这些“宝贝”经常会莫名其妙地自爆，让使用者落个身首异处的下场，所以在摆弄这些玩意时一定要格外小心。

在游戏中，玩家并不是孤立无援的，illusion 许诺将为玩家配备一个拥有超强 AI 的帮手 Mafiosi。虽然我们无法直接控制他的行动，但是可以下达一些命令让他执行，如“守住这里，不要让其他人进来！”或“掩护我撤退！”等等。

在游戏的连线模式里，除了单人任务中的武器和工具外，还将增加几种新式武器。游戏将提供 7 种不同的连线方式，不过在数目上 illusion 和游戏发行商 Talonsoft 的说法却很不一致，目前已经确定的多人模式是死亡竞赛和夺旗模式。

看到这里，一款不错的动作游戏《黑手党》已经展现在玩家面前了，不过游戏中的乐趣却不止这些。大家还记得 Tony 的老本行是开出租吧，同样，Salieri 家族也没有忘记。所以，那些任务中出现的车辆，就成了 Tony 最常用到的工具，而那些大片中才有的紧张刺激的飙车场面，也被搬到了游戏之中。不过，诸如：驾车躲避对手射来的子弹或是在拥挤的街道上横冲直撞这样的惊险场面，也都需要玩家拥有高超的驾驶技术才行。为此，游戏加入了专门的训练模式来提高玩家的驾车技巧。

游戏提供了超过 60 种不同类型的车辆，几乎将 30 年代的车型一网打尽，其中包括福特、流浪者跑车等名品，也有普通的运货卡车和银行运钞车。不仅如此，制作组还有意将飞机和摩托艇也加进游戏里，问题是如何将这些东西与游戏内容有机地结合起来，而不会令玩家感到牵强。为了使游戏中的车辆看上去更真实，制作组悉心求证了每款车型的物理结构，以及在发生碰撞时将产生何种变形等一系列的问题，并在游戏中加入了车辆物理强度和损坏程度两种属性，使飙车场面看起来更加真实刺激。

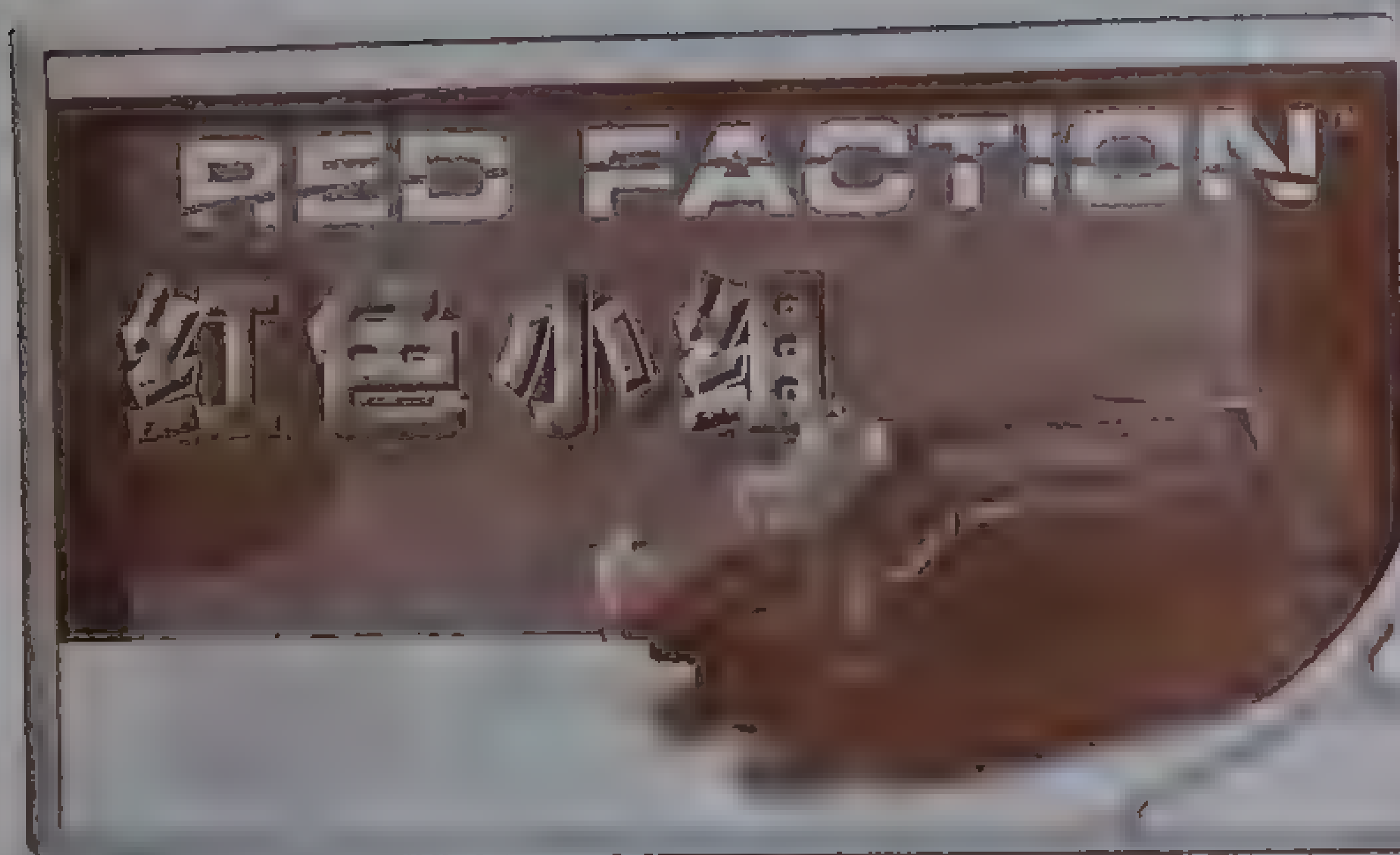

城市中的贫民窟，这里住着不少人呢

当黑帮除了吃饭不用掏钱外，另一项好处是家族会根据每名成员的不同身份为其定制相应的服装，这就意味着玩家在游戏中可以穿戴各种“体面”的服装。为此，制作组收集了几百套 30 年代芝加哥黑帮成员常穿的服装，其中包括礼帽、西装、马甲、风衣、领带……应有尽有。

游戏中的城市——失落天堂（Lost Heaven）是以芝加哥为原形设计的，其面积大约有 20 平方公里，城市主体包括各种商业建筑、民居、车水马龙的公路及人行道，其中最显眼的则是那些在街头游荡的警察。游戏中，玩家只能进入与任务有关的建筑，这是非常体贴玩家的设定，避免了大量无用的调查浪费玩家宝贵的时间；或许这正是 ACT 和 RPG 的不同之处吧！

游戏采用了 illusion 开发的 Whiz-Bang 3D 图形引擎，目前 illusion 正准备对该引擎作进一步修改，使游戏在中档配置下能达到一个可以接受的速度。

总的看来，《黑手党》是一款非常有个性的动作游戏，最富特色的地方（或者说最有争议的地方）就是融进了大量的飞车镜头，不知玩家对此是否能够接受？喜爱动作游戏的玩家肯定不希望在方向盘上浪费大量的时间，除非他同时又是一位赛车迷。■



游戏名称：Red Faction
游戏类型：动作［AC］
制作发行：Volition/THQ
上市日期：2001 年第四季度
期待程度：★★★★☆

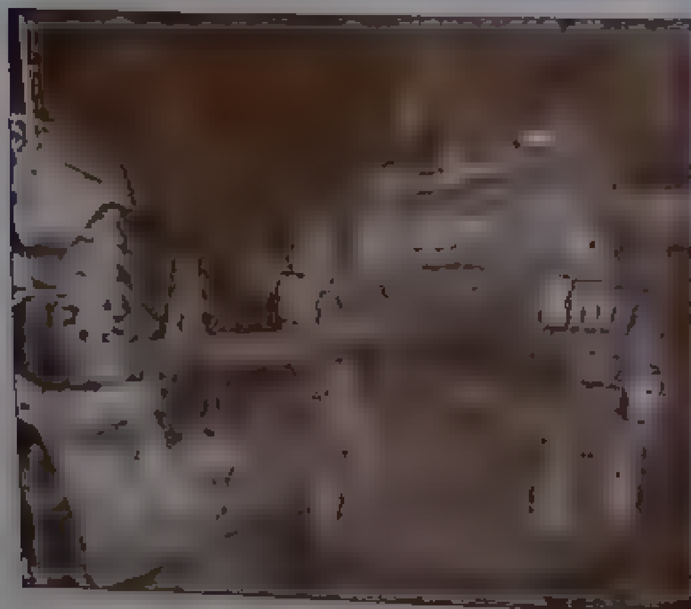
文/WOOD　编辑/石子

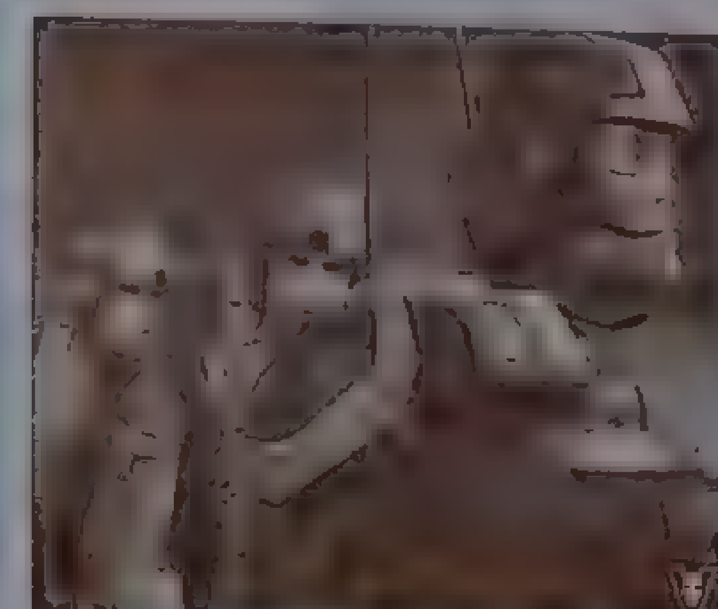
大家想必对 Volition 制作的这款游戏早有耳闻了，这款原本应该成为《天旋地转Ⅳ》的游戏现在却被改成第一人称射击游戏了，不知喜爱《天旋地转》的玩家作何感想？由于离游戏上市还有一段时间，Volition 对开发情况封锁的很严 不过，在今年的 E3 大展上，他们还是透露了一些该游戏的最新信息，使我们有机会了解这款备受瞩目的游戏。

《红色小组》的故事发生在未来的火星上，一个叫 Ultor 的大型跨星系公司在其上进行着矿藏开采工作。在游戏中，玩家控制的是一名叫 Parker 的普通矿工，由于长期的过度开采导致这里生态急剧恶化，Parker 周围的同事一个个悲惨的死去。终于有一天 Parker 认识到自己还待在这里的话，下场不会比那些同事更好，所以他决定反抗。不过以一个人的力量对付全副武装的 Ultor 警卫简直是活得不耐烦了，所以 Parker 找到了当地的抵抗组织——红色小组——作为自己的盟友，希望通过武力寻找到一条生路，离开这地狱般的红色星球。

就目前得到的消息，《红色小组》很可能成为另一款《半条命》（当然是指情节上），游戏情节曲折紧凑，角色和玩家的关系是互动的，为了使剧情向前发展就必须与人交谈，必要时还需要他们的帮助。这听起来确实不错，可是这些东西在《半条命》中已经出现过了，如果《红色小组》也局限于此的话，就不会有太大的吸引力了。

《红色小组》之所以受到普遍关注，主要是因为该游戏将支持最新开发的 GEO－MOD 技术。所谓 GEO－MOD，就是几何环境变形技术（Geometric Environment Deformation）的简称，举例来说：玩家在游戏中所见到的武器击碎墙壁后出现通道或密室的镜头，就是 GEO－MOD 技术最简单的运用。在《红色小组》中，玩家可以向几乎所有的物体开火，这些物体会根据自身的材料和武器的威力发生不同的形状变化。这样做的好处就是：当玩家发现敌人躲在建筑里时，完全不必冒险进去，只需将建筑摧毁（前提是必须拥有足够强的火力），倒塌的砖石就会将这些倒霉蛋掩埋，成为他们的坟墓；和建筑相比，桥梁更容易被摧毁，如果有哪个家伙胆敢在上面溜达的话，他“走运”的几率也是很大的；游戏中随处可见的水流或熔岩都可以用外力改变其流向，玩家可以它来陷住敌人的交通工具或挡住敌人的去路；最有趣的是，当玩家发现隔壁房间有个家伙躲在里面，而自己手里刚好端着可以射穿墙壁的武器时，这家伙恐怕死了都猜不道子弹是从哪里射来的。众所周知，动作游戏中保护自己的最佳方法就是隐蔽，但在《红色小组》中，隐藏行踪是件非常困难的事情。想躲在隐蔽处准备给敌人致命一击？门都没有！因为《红色小组》中的很多武器，都配有红外跟踪的装置，那些躲在墙后或者其他物体后面的家伙也很容易被发现。在《红色小组》中，不要指望有什么东西能阻挡住子弹，因为没有哪个物体是不能被摧毁的。虽然这个想法并不算新颖，3D Realms 很早就公布了类似的技术，但他们只停留在概念层面上，而 Volition 则是第一个将这种想法付诸实施的人。











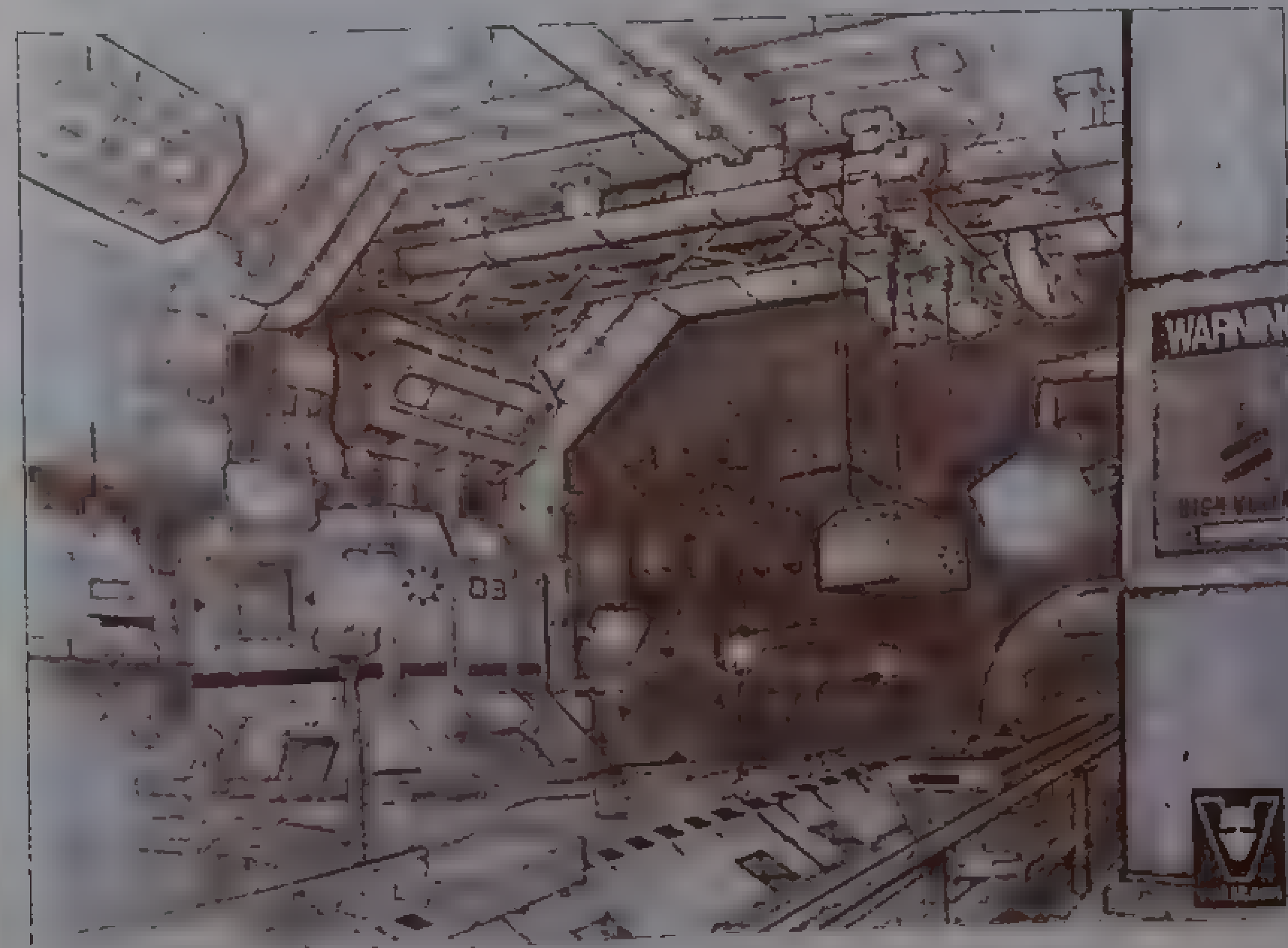


GEO－MOD 技术确实可以使游戏变得更加刺激，代价是 CPU 和显卡的负担将大大增加。另外，这个想法本身就有点可笑，因为游戏中的某些关键物体被“误伤”后，整个游戏就无法继续下去，那绝对是件令人沮丧的事情。如何确保关键物品不被毁坏是 Volition 必须考虑的问题，如果将这些东西加以特别保护的话，似乎有违 GEO－MOD 技术的初衷，对 Volition 来说，这是个非常棘手的问题。其实，在笔者看来，任何出色的技术都只能起到辅助作用，起主导作用的还是游戏的故事情节，这才是玩家将游戏玩下去的动力，《半条命》就是很好的例证。

《红色小组》除了支持即时光影、多点光源、骨骼变形等一些常见的 3D 效果外，还将支持 Geforce 的 T＆L 和 Voodoo4/5 的 T－Buffer 技术。另外游戏还支持 Volition 自己开发的精确定位系统，玩家射向敌人各部位的子弹会引起多种反应，如击中手臂，枪就会掉在地上；击中腿，走路时就会一跛一跛的；如果是击中头部的话，人就会象石头一样轰然倒地。

在《红色小组》中会出现大量的交通工具，包括陆地跑的各种车辆、水里开的船只和天上飞的飞机。当玩家驾驶这些交通工具时，游戏会自动转为第三人称视角。真不知道 Volition 是怎样想的，难道第三人称视角比第一人称视角更容易控制吗？！反正笔者是不怎么喜欢。

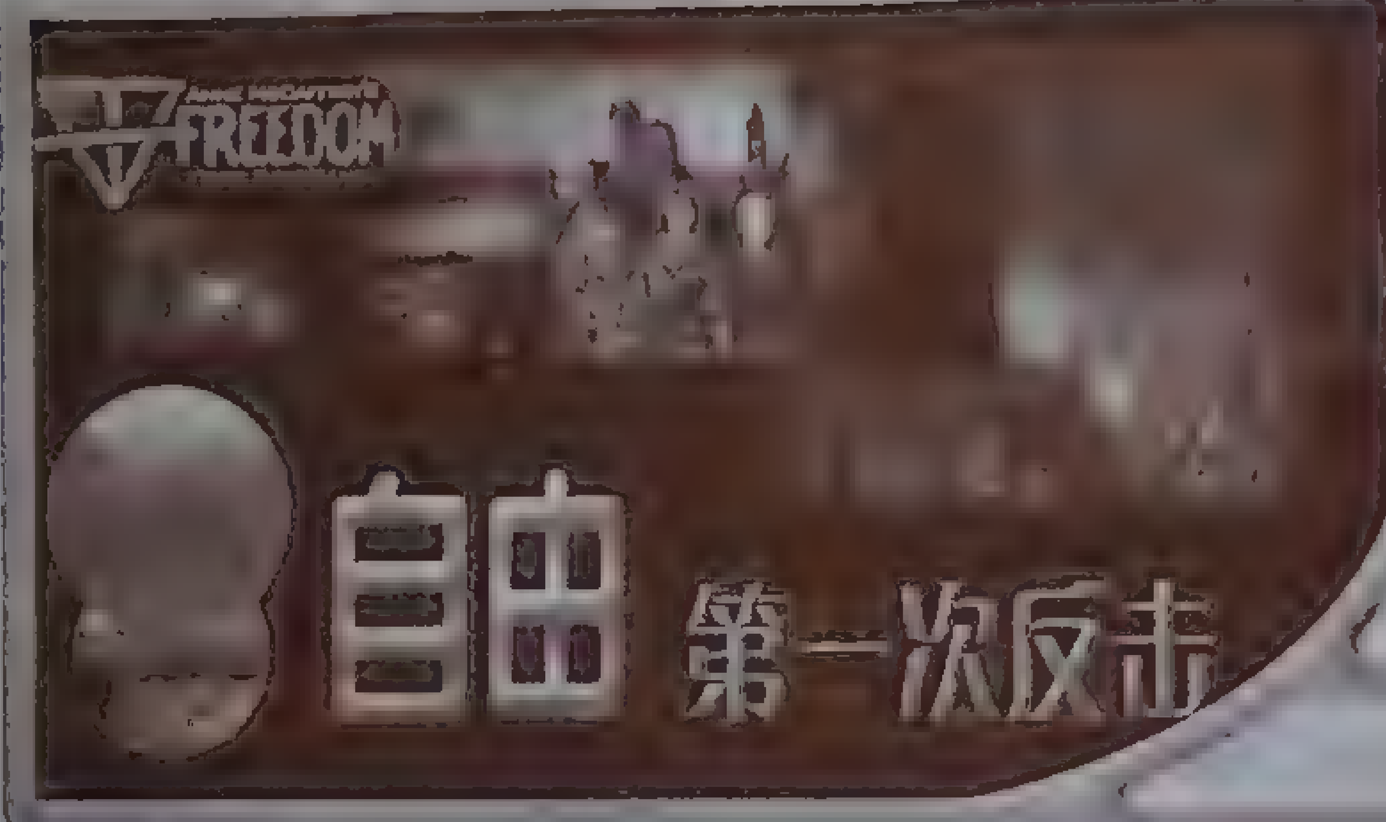




除了这些特点之外，游戏也出现了不少问题，如 GEO－MOD 技术带来的人工智能问题，当玩家打碎某面墙后却发现没能杀死躲在后面的对手，那么这家伙是重新寻找一个隐蔽之处还是会向玩家发起反击？这些同样是 Volition 必须考虑的问题。

和其它同类游戏一样，《红色小组》同样提供了诸如死亡竞赛、夺旗等一些常见的连线游戏模式。另外，游戏还提供了一个任务编辑器，允许玩家自行设计游戏任务，Volition 承诺，他们的任务编辑器非常容易使用，而且还带有大量的任务模板可供玩家选用，可以有效地降低设计难度。

现在评论游戏的好坏还为时过早，毕竟现在离发行还有很长一段时间，根据 Volition 以往游戏的制作水平，我们有理由对《红色小组》的前途表示乐观。■



自由 第一次反击

游戏名称:Freedom:First Resistance
制作公司:Red Storm
游戏类型:动作冒险[AC/AD]
上市日期:2000年第4季度
期待程度:★★★★

文/枫茗轩·今心　编辑/石子

美丽的Angel Sanchez一直过着平凡而无忧无虑的生活。与普通人一样,她在某个郊区小镇中长大,与同龄人一起玩耍、求学、获得通讯专业的大学学位,同时找到了一份理想的工作,并且开始考虑起自己的终身大事来。生活对她来说是如此的顺利和完美,然而,一场突如其来的灾难,却令她失去了继续享受快乐幸福人生的权利,灾难的起源来自一个名为“Catteni”的外星种族对地球的野蛮入侵。

这些凶残的外星人象瘟疫一样疯狂吞噬着地球人的大片领土,每当它们经过一处城镇,都会将那里的居民赶进集中营,以便日后发落。一天,Catteni的魔爪终于延伸到了Angel所居住的城镇,并按照惯例捕捉着城里的居民。Angel在回家的路上,亲眼目睹了自己的亲人被异形驱赶的恐怖景象,以及她的男友因为反抗而倒在Catteni枪口下的惨剧。她被眼前的一切惊呆了,理智告诉她应该隐藏起来,保存实力,但她终于还是迟了一步,不幸沦为外星人的阶下囚.

集中营里的生活是暗无天日的,在极其恶劣的生存环境里,很多地球人为了换取更好的待遇而甘心沦落为入侵者的奴隶,但也有不少意志坚定的勇士无时无刻不在谋划逃离魔窟,此时,仇恨也使Angel变成了一个真正的复仇天使。Angel深知只有团结起来才能对抗穷凶极恶的外星人,于是,她义无返顾地成为了反抗组织的领袖,并决心带领自己的同伴为重获自由而展开殊死的抗击……

以上,就是Red Storm公司正在积极开发中的动作冒险游戏《自由:第一次反击》的主要故事情节。该游戏剧情,取材于著名科幻小说家Anne McCaffrey的“自由”三部曲——《自由的来临》(Freedom's Landing)、《自由的选择》(Freedom' s Choice)和《自由的挑战》(Freedom' s Challenge)。只不过,书中原本发生在外星球的故事,在游戏中却发生在地球上。

作为游戏和书中的第一主角,天使Angel同样扮演着抵抗组织首领的角色,但在游戏中,Angel并不是一位天生的领袖人物,她只是具有成为领导者的潜在素质,需要靠不断的磨练才能逐渐走向成熟

俗话说“一个篱笆三根桩,一个好汉三个帮”,在游戏中,除了Angel这位漂亮的主角外,人类的抵抗阵营中还将出现不少颇有“身份”的人物,他们将跟随Angel一起,同外星种族浴血奋战,这些人是:Leo、Claire Parkington和Jimmy。

毫无疑问,在游戏中Leo将是Angel身边最重要的伙伴。虽然,他加入抵抗组织的初衷,只是为了证明自身的价值,但是他给予组织和Angel的帮助,却远远大于从中得到的。他引发了Angel自身的领导能力和口才,并且从不放过任何一个磨练她的机会。同时,Leo也是一个颇为神秘的人。他可以凭借自己与生俱来的能力抵御危险的侵袭,而不是靠那些精密的电子仪器。







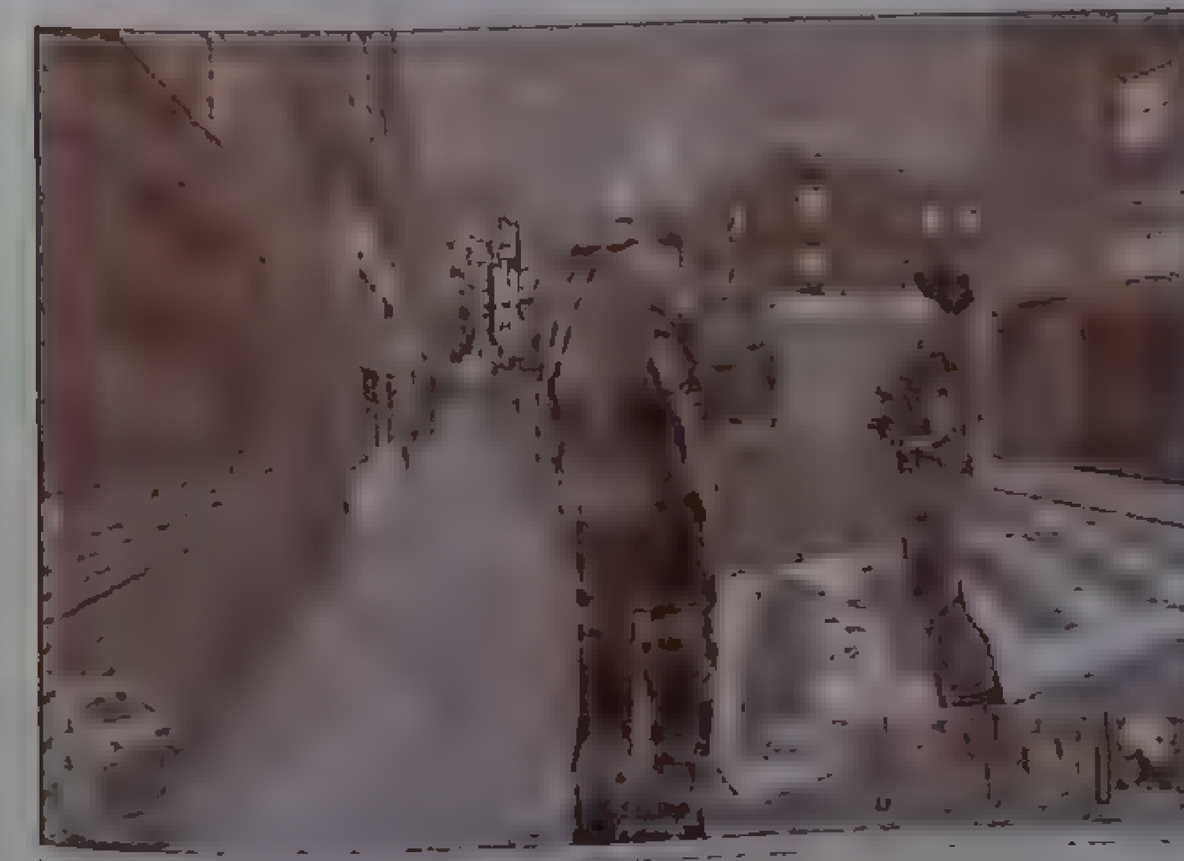
与Leo不同,在抵抗组织中发挥着重要作用的另一位女性成员Claire,成长于一个幸福的家庭,很小的时候便展现了体操方面的天赋,为此她的父亲专门聘请过奥运会冠军对她进行专门训练。然而不幸的是,当外星人侵者占领地球后,她无比尊敬的父亲却成了可耻的走狗,干起了贩卖奴隶的罪恶勾当,也许是为了替父亲赎罪,Claire加入到抵抗组织的行列之中,并利用她无与伦比的运动技能随时证明自己存在的价值。

Jimmy作为抵抗组织中的第4位成员,有着令人望而生畏的庞大身躯,但同时他也有着最为复杂的个性。人们对于他的身世背景还不是特别了解,不过有一点可以肯定,那就是世界上没什么比让他同外星种族战斗更乐意去做的事情了。

科幻的故事背景,细致的人物设定,如果能再加上良好的可玩性,那么《自由:第一次反击》便已具备了一款优秀电脑游戏所必须具备的重要元素了。而以制作动作游戏起家的Red Storm公司,在把握游戏可玩性方面当然是驾轻就熟。游戏中,最能证明其特殊魅力的一点就是,时常出现的紧张刺激的近距离肉搏战。游戏制作者希望玩家们能在打斗中彻底放弃过去那种猛砍猛杀的混战方式,因为按照新的思维逻辑,盲目的进攻同样也是最虚弱的进攻,不但不能奏效,反而会自伤其身。因此,玩家必须学会“后发先至”的道理,做到“打蛇打七寸”,而要做到这一点,就必须先掌握游戏军火库中那些令人眼花缭乱的武器装备,在它们之中既有传统的“硬”家伙,同时也不乏大量高科技的“软”兵器。

除了游戏所赋予战斗的全新定义外,游戏另一个引人注目的特点在于制作者在游戏中所安排设计的种种谜题。其实谜题本身并不能证明游戏制作者的过人之处,不过随着游戏的进行,玩家将会发现用于破解这些谜题的途径和手段,却与以往游戏大相径庭。因为这随时都需要团队成员间的彼此协作,简单地说,游戏中大多数谜题的解决需要经历多个涉及不同技能的步骤,而这些步骤不可能由队伍中的某个人独立完成,这时候就需要玩家知人善任,统筹安排了,要不然游戏干嘛要为玩家要安排几个身怀绝技的搭档呢?

与尼古拉斯·凯奇在影片《天使之城》中所扮演的那位为爱情“献身”的天使不同,电脑游戏中的天使,无论外形是婴儿(弥赛亚)还是美女(Angel Sanchez)似乎都更热衷于暴力与战争。Red Storm公司因《彩虹六号》系列动作游戏而一举成名,而这款以漂亮天使为主角的新游戏又会取得怎样的成绩呢?我们不妨拭目以待。■





流星时空



模型战机

游戏名称：Airfix Dogfighter
游戏类型：动作[AC]
制作公司：Paradox Entertainment
上市日期：2000 年 9 月
期待程度：★★★★

文/流星雨·徐罡　编辑/石子

两年以前的那场玩具兵大战，使人们对这些塑料小人的世界产生了浓厚的兴趣，它们以滑稽的动作在人类的居室中演绎着一个个有趣的故事，从此成为3DO引以自家的主角之一。此次，由Paradox精心制作的这款《模型战机》，似乎是想继承玩具战争的构思，近而让精美的飞机模型们也能一尝微缩战争的滋味。

顾名思义，这款游戏的主角，就是由Airfix公司制造的飞机模型。这是一家总部设在伦敦的模型制造公司，由Nicholas Kove于1939年创建，公司最有名的产品就是飞机模型，由于其拟真程度相当高，而被广大模型爱好者所钟爱。虽然从二战时起，Airfix便一直尝试制作包括模型汽车、坦克、军舰和火车在内的其他模型产品，但都没有飞机来得成功。

保存了飞机模型简单和朴素的特性，《模型战机》中的飞行战斗只是定向、偏航和减速等等简单操作的组合。与操作系统同样简洁的信息系统，包括了健康值、海拔表、油量计、时速计以及初级和高级武器系统信息等等。不过，大家千万不要被这些乱七八糟的名称所迷惑，请记住——我们操纵的只是塑料飞机而已，即使没有任何仪器和武装，也能够出色完成任务。

当然，对于那些尚未学会如何调整飞行速度的玩家来说，在拥挤着众多障碍物的房间里飞行，难免会时不时和桌子或柜子“拥抱”一下。游戏中，无论是飞行还是开火的速度，都需要玩家留心，因为只有学会控制飞机，才能顺利地俯冲到床下获取资源或是在墙壁与柜子的夹缝中与敌机周旋……完成一系列危险和复杂的任务，真正体验游戏的乐趣。

虽然制作模型讲究的是惟妙惟肖，但在《模型战机》中，这些时而张扬时而谨慎的小飞机们却表现出了人类的智慧和灵性，惹人喜爱。它们多是以二次大战的真实战机为蓝本设计的，其中包括：恐怖的黑寡妇、Me262以及Mitsubishi A6M零式战斗机，总共15种。另外，每种飞机还有1到4种不同速度、控制、载油量及武器的组合。当飞机的武器和燃油不足时，飞行速度会明显降低，例如：当玩家的弹药消耗殆尽后，只能一边从敌人那里捡“垃圾”一边做间歇性的攻击，而此时的飞行速度也会慢得象蜗牛爬。并不是所有的敌人都存在于空中，玩家还必须小心地面上的防御工事、炮台、吉普车和水下的潜艇……当然，它们也都是由夕日的模型化生而来的。

正如开头提到的那样，所有的战事都猝不及防地发生在一个Airfix模型爱好者的家中。有着14间居室的房屋就是游戏的整个战场，放大了的房间及家具衬托出战斗的宏伟气势。厨房、浴室、车库、阁楼、泳池和众多卧室都被卷入了战争，房间中的一切陈设都变成了玩家要悉心研究的作战地形。有趣的是，每场战役都根据主战场和主要任务，拥有一个可爱的名字，比如：海战是发生在浴室里的就命名为“Naval yard”；发生在父母卧室里的战斗就成了“Parents sector”。游戏中的任务，从单纯的空战到全面模拟第二次世界大战，应有尽有，攻守双方甚至需要进行间谍战偷取对方的飞行计划和战斗情报。尽管每场战斗的规模都不大，但破坏力却是难以估量的。除了飞机所装备的许多武器都就地取材于日常用品外，那些经过改装的常规导弹、火箭、原子弹、加农炮和机关枪，也是毫不犹豫地破坏着室内大部分的家具。还有一些属于未来科技流派的武器产品，例如用两节废电池做成的磁力武器或是由原珠笔改造的粒子大炮，它们的破坏效果非常可笑——随着巨大的爆炸声，留下的是墙纸和地毯上的焦痕，也许还会在目标之外的地方引起小小的火灾。当这些小巧的模型展开混战时，当家具成为它们的战略性防御工事时，我们儿时的旧梦也终于变成了现实。







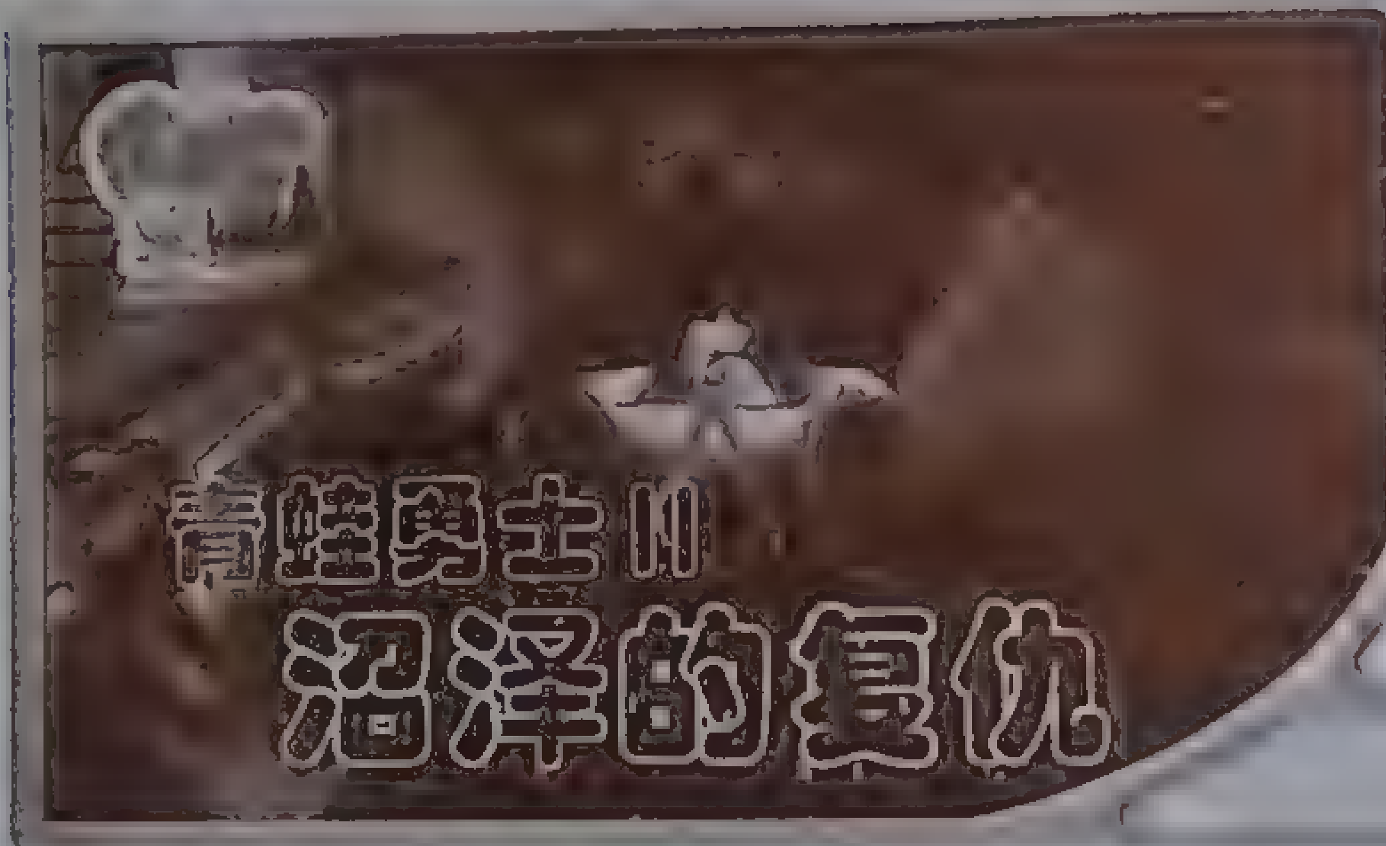
单人模式仅仅使《模型战机》成功了一半，另一半的成功则是由包括死亡竞赛、夺旗在内的连线游戏模式，和一个房屋编辑器及一个飞机编辑器带来的。房屋编辑器，允许玩家度身制作属于自己的单人和多人游戏地图，在这里，玩家可以随心所欲地装修房子，按照自己的喜好放置花瓶、家具，布置军队和那些危险的易燃物品，如喷雾器、烤肉架等等，同样也可以增加一些庭院和阳台的设计，为飞行营造一个更广阔的空间。与房屋一样，飞机也可以进行个性化的设计，内置的油漆工具可以让玩家在自己的飞机上进行“艺术创作”，飞机的引擎也可以通过简单的选项置换。

游戏的飞行动作也许不能满足特别钟情于顶级效果的玩家的胃口，但是每架飞机的战斗历史都会有大量的记录资料可查。当然，《模型战机》也不是绝对完美无缺的，它的视角和自动瞄准系统，都需要制作组悉心的改进。其中的问题在于，第三人称视角虽然很适合表现眩目的视觉效果，但却会同时造成视觉上的偏差，使玩家无法正确估量飞行距离；自动瞄准虽然符合力求简洁的制作风格，但是也剥夺了游戏的挑战性。■









青蛙勇士II 沼泽的复仇

游戏名称：Frogger2: Swampy's Revenge
游戏类型：动作[AC]
制作公司：Hasbro Interactive
上市日期：2000年9月
期待程度：★★★☆

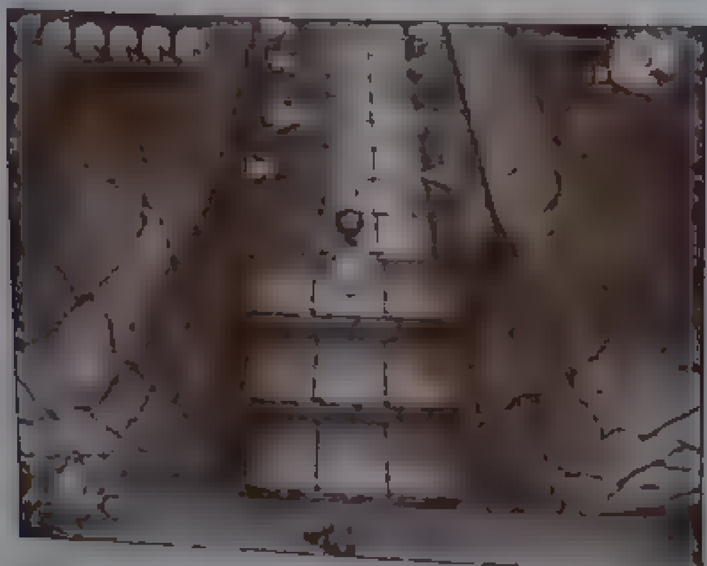
文/流星雨·徐罡　编辑/石子

有时候，成功是无法用一定的标准来衡量的，没有人能预料到何种娱乐产品将会满足大众的需求，《星球大战》就是最好的范例。乔治·卢卡斯从未想过他的小制作能风靡全球，影响一代又一代的人。同样，Hasbro也不曾想到它的《青蛙勇士》会成为经典的动作游戏。

其实《青蛙勇士》的成功多少有炒作的嫌疑，因为这是一部非常不成熟的作品，无论是那违反视觉的控制系统、没有方向感的镜头还是大量莫名其妙的BUG……都值得Hasbro好好地反思。

此次，摒弃了以往的控制系统和令人头昏的视角，Hasbro打算再次出击，力求用新一代的青蛙勇士，赢得玩家们的真正认可。《青蛙勇士II》将采用清楚的第三人称视角和简洁的操作系统，同时消除了一代中的绝大多数BUG。由于糟糕的碰撞监测系统而带来的死亡将不再发生，从A点到B点的跳跃将更容易完成。

游戏的故事讲述的是青蛙勇士Frogger，又一次被扔进了池塘，开始了救援后代的行动。Frogger的搭档是新一任的女朋友Lillie，她也有一份自己的任务要完成。这两个家伙在游戏中所做的事情，总的说来就是跳跃跳跃再跳跃。当然，他们也有一些高级的动作，如单腿跳、用舌头触动机关等等。



游戏共有10个章节，分别在17张独立的地图中展开。其中的每一章都有自己的主体背景、敌人和完全不同的谜题。游戏最基本的任务模式是：Frogger和Lillie在每张地图中至少营救6只青蛙。这一简单的情节可以衍生出许多值得纪念的时刻，比如Lillie象劳拉那样英姿飒爽地从一块巨石上跳下来，而Frogger则象印地安那琼斯那样，从消失中的平台跳上一块滚动的石头……续集中最富有创造性的情节就是Frogger驾驶着宇宙飞船，穿过粒子流，绕过敌人的追踪堵截，闪躲着致命的导弹的那一幕。



从总体来看，《青蛙勇士II》是一部令人身心放松的作品，尽管其中有一些较难完成的任务，但适当比例的简单任务，是非常适合孩子们上手的。游戏中的另一改进是，Frogger和Lillie如果不幸在某个地方牺牲，也不必大费周章地从头来过，游戏的自动存档功能，将帮助玩家从跌倒的地方再度爬起来。如果顺利通关，该任务关也允许玩家自由进出。另外，游戏还取消了时间上的限制，玩家再也不用匆匆忙忙的赶路了。

游戏的硬件要求不高，但并不说明它的画面表现欠佳。正相反，《青蛙勇士II》的画面色彩丰富，角色动作流畅自然。重要的是，游戏维持了Hasbro一贯的卡通风格，并在地图和场景里有许多独具匠心的设置——Frogger在外太空的冒险就是很好的证明。游戏中的场景包括：一个花园、古代的巨石雕像、蚂蚁殖民地、科学实验室、外太空、闹鬼的屋子等等。有着高配置的玩家，可以在1028×1024的高分辨率下观赏游戏。没有3D加速卡，640×480也可以玩，相当平易近人呢。（笑）

《青蛙勇士II》有两幅支持连线游戏的地图，允许2－4人同时加入战斗。除了享受完成单人任务的喜悦外，玩家也可在多人连线模式下享受把其他人拖下水的乐趣。这种青蛙内讧可以单机也可以联机进行，只是需要执行"分割屏幕"模式。另一种竞赛模式是看谁能解救最多的小青蛙。

实事求是地说，这不是一部面向热衷于即时策略或是角色扮演玩家的游戏。但是，每一系列的游戏都有它固有的支持者，何况它的难易程度也比较适合儿童参与，相信人气和销量都不会太差。■



异度空间 扩展版

游戏名称：Alien Slayer Expansion
游戏类型：角色扮演[RP]
制作公司：Digital Impact
国内代理：佳佳公司
上市日期：2000年9月
期待程度：★★★★

文/枫茗轩·Thunder　编辑/石子

Digital Impact公司发行的《异度空间扩展版》，类型很像是当初《铁血十字军》那种第三人称的策略加动作。故事发生在2114年，地球正遭受人口危机和自然资源耗尽的威胁，大气状况也变得越来越糟，即将到来的第四纪冰川时期更逼迫人类向外太空转移，去寻找新的居住地。

就在人类致力于殖民城市发展的时候，第六行星上发生了意外。不知名的外星系种族入侵，并将所有的人杀死，派去了解情况并控制局势的军队也全军覆没，于是，新行星联盟的统治者Zork不得不向装备强大且技术熟练的雇佣军团求助。曾经是神话般美丽的乌托邦城市，就这样陷入了血腥的杀戮和无助的守望之中……

游戏有两男两女4个角色可供玩家选择。他们的力量、敏捷、智力和生命力都已确定，只是初始属性个有侧重，玩家唯一能做的就是给他们取个好名字。属性参数在游戏中有很大的作用，许多武器、防具和物品都需要一定的参数值才能使用，比如使用陷阱一类的物品，就需要有较高的智力。

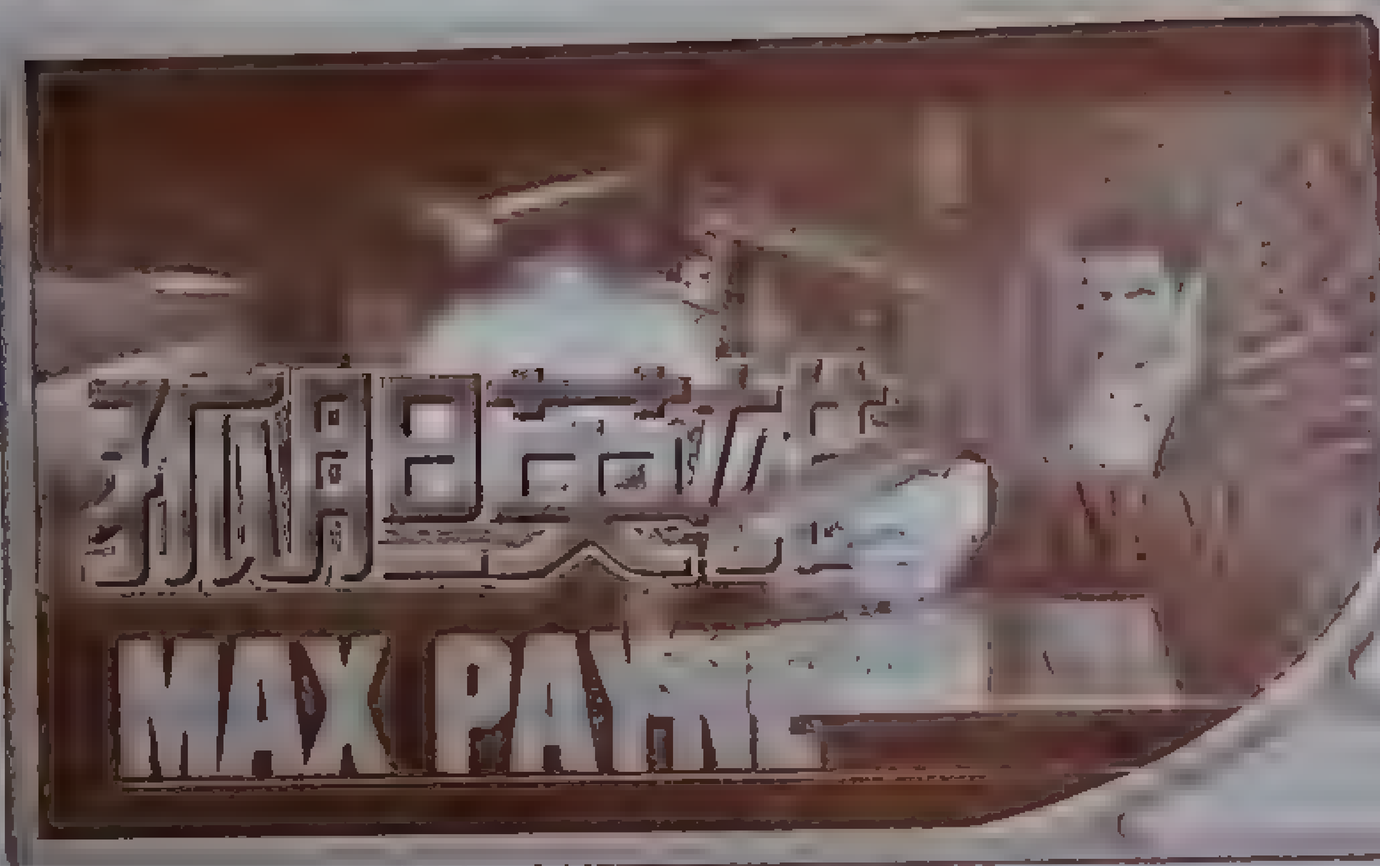
从最简单的"Baby"级到最难的"Impossible"级，游戏设置了5种难度级别。游戏一开场，玩家将置身于一个雇佣兵基地。这里有多种功能各异的建筑，提供玩家休息、医疗、整理装备和交接任务等各种服务。同时，玩家也可以在这里花钱提升等级，购买武器、防具、物品弹药和修理装备。游戏提供的武器种类很多，威力也各不相同。玩家可以同时携带5种武器，不过，一些超强武器只有高等级的角色才能使用。

由于故事发生在外星殖民基地里，玩家执行任务时将一直穿梭在通道走廊和大小房间之间，另外还有传送门和机关存在。角色的任务一般就是让设施恢复正常，或者消灭各种异形，或者营救人质……虽然是黑暗的地下建筑，游戏制作组并不打算让大家陷入迷宫的眩晕之中，玩家可以选择好走的路前进，启动机关或是用捡到的钥匙打开大门，继续下一步探险。游戏更为体贴的设计是，如果玩家在某一支路上走得太远，最后总会有一个传送门将你送到新的分支路口。

《异度空间扩展版》的操作界面颇有新意，所有界面均提供鼠标的全面支持以及键盘的热键支持，玩家购买物品、修理以及更换装备时的菜单清晰明了，执行任务时的界面则功能丰富。中央是角色所处的大地图，右下角的小地图有两种，可以显示出已经走过的地方以及玩家当前的位置。下方包括了主菜单和情况菜单的点击图标，主菜单里玩家可以随时存取进度和观看本关资料，包括多少敌人以及需要救助的人质；而在情况菜单里可以使用或放置物品武器，上方则会显示角色的属性参数及当前的能力情况，包括武器威力、防御力、防火、防激光、防爆炸的能力，玩家可以随时掌握角色情况，并做出及时的调整。另外大地图下面列有武器栏，分别标有数字1至5，武器栏下方是物品栏，分别标为[Q]、[W]、[E]和[R]，代表相应的快捷键，玩家可以放置医药包和手雷等抛掷的爆炸物，在紧要关头利用快捷键常常能发挥奇效。



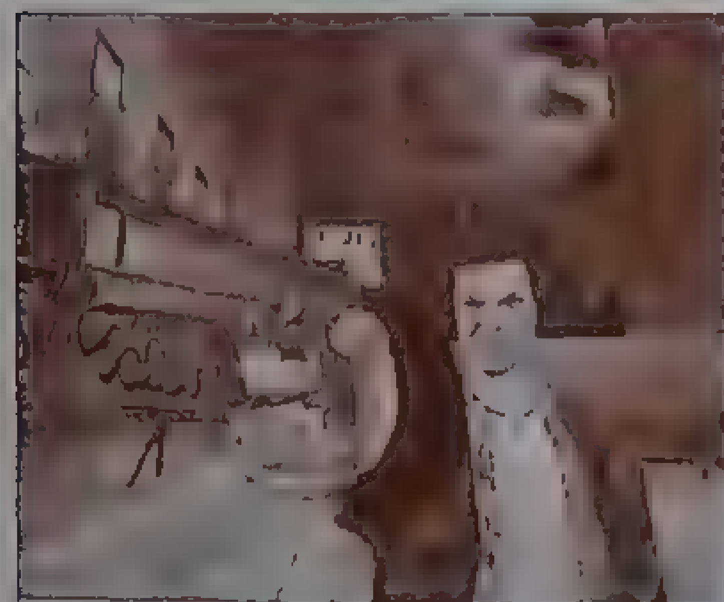
游戏中所谓的外星系种族，其实就是我们大家经常在科幻电影中看到的异形，你可以清楚地看到异形幼体所控制的形如僵尸的死人蹒跚着向你走近，身后露出晃动的黄色尾巴；蠕动的虫卵在被手枪打烂后溅出花花绿绿的液体……加上极其恐怖的背景音乐和逼真而又令人恶心的音效，在雾化效果渲染的深暗场景的烘托下，令我再一次经历了科幻电影《异形》带给我的恐惧之感。■



游戏名称:Max Payne
游戏类型:动作[AC]
制作公司:Remidy Entertainment
上市日期:2000 年 11 月
期待程度:★★★★

文/流星雨·徐罡　编辑/石子

想想看,如果 Duke Nukem 只是一个无名小卒,3D Realms 的游戏还会如此火爆吗?如果劳拉只是另一个印第安那琼斯的翻版,谁会关注她的命运呢?在一种孤独的体验里,角色和情节是最重要的两个元素,引擎反而是次要的。因此,当其他人致力于技术改良的时候,3D Realms 却在用情节和任务来吸引玩家。这一次,他们又在玩老花样,制造出一位新的动作明星——Max Payne。



Max Payne 是谁?这个问题笔者很难回答。因为,他看起来很恐怖,象是快要人格分裂的边缘人物,但他的真实身份却是警察。他对犯人常说的一句话是:“你的权利将会在你的葬礼上宣读。”这个疾恶如仇的人,从不给罪犯以改过自新的机会:“因为那是地狱里该做的事情。”看清楚,这就是他,一个心如钢坚的冷血判官。

《孤胆英雄》的故事背景既不在未来也不在过去,而是在现实的世界中。游戏开始时,Max 的妻子和孩子被吸毒者无故残害了,而他又被警方指控为谋杀犯,正被通缉。于是,不能容于黑白两道的他,由此展开了孤胆英雄式的复仇历程。游戏中布满了恐怖的疑云,到处都有戏剧性的冲突,一系列的情节逐次展开,各种新闻和秘密文件推动着游戏的深入,同时也绷紧了玩家的神经。

《孤胆英雄》分为 3 个阶段,每段有 6 个场景,规模都相当大。环境设置包括:毁坏的公寓、贫民窟、船坞和工厂,此外还有画廊、政府机关等等。而象中世纪的城堡、宇宙飞船、配备有激光武器的诡异的外星人则都没有出现在游戏中,相反倒是有大量的细节,包括墙上的涂鸦、闪烁的霓虹灯……一切都是以现实为基础构造的

游戏中的人物动作也设计得极为完美,记得初次见到 Max,他站在黑暗的街道中央,他的夹克、T 恤、皮靴都是那么鲜明生动,动作是那么平滑流畅,翻滚、跳跃和躲避,都做得准确无误。笔者最欣赏的一幕就是:Max 走到门边,踢开大门,冲进去。这时,游戏忽然进入了慢放的状态,环顾了周围的形势后,Max 开始射击,人们可以清楚地看到子弹从枪膛里射出来,敌人中弹倒地抽搐……

另外一个非提不可的地方,就是游戏的 3D 环境音效,那武器开火时的巨大爆破声,无处不在。

对于制作组来说,再现真实生活中的武器装备,是最令他们费尽心血的环节了。子弹的射程、穿透力都以实际数据为参考,制作组甚至对弹道和飞弹的情况都做了彻底的研究,力图模拟得更真实。

游戏中的另一个模拟现实的重要元素是光线,用光线可以制造出非常华丽的效果。为了达到量化光线,制作组采用了辐射式的光系,也就是说,这些光线并不是从一点发射的,而是从一个面发出,然后从物体的表面反射到四面八方。这样一来,也印证了现实中的视觉原理——所



有的物体都是通过将光线折射到人的眼睛里而显形的。

为了保证游戏的图形正常表现,3D Realms 几乎利用了所有现存的或是正在开发中的硬件优势,Flares、阴影、环境地图、水印、透明效果等等,无不需要强有力的硬件支持。

对于游戏的联机支持功能,制作组不肯过多的透露,他们更愿意保持游戏的神秘感,因为他们希望那些与众不同的东西能给玩家带来强烈的震撼和无限的惊喜。■



游戏类型:网络角色扮演[RP]
制作公司:魔戒工作室
上市日期:2001 年 2 月
期待程度:★★★☆

文/金智塔　编辑/石子

目前,由深圳金智塔公司旗下的上海魔戒工作室进行制作开发的网络图形 MUD《非常男女》,已经初具雏形。从制作公司发布的游戏画面来看,游戏背景以 2D 绘图为主,人物造型则是人见人爱的 Q 版卡通风格。魔戒工作室的负责人在介绍游戏时说:“这是国内首次针对互联网网民开发的游戏,花费了我们大量的心血。除了营造一种温馨的生活氛围之外,游戏还集成了部分互联网软件的功能,也就是说,在这个游戏中,玩家不仅可以置身虚拟的网络社会,更可以把它当作一种图形通讯工具来使用。”

《非常男女》作为一款生活化的图形 MUD,面向的游戏对象主要是 16－20 岁之间的少男少女玩家,他们将在游戏中扮演那些精灵古怪的角色——来自各个不同世界的人物,有王子、公主、超人、精灵……而且游戏还为每个角色提供了特殊的身份背景,例如:超人是为了地球探险而来;公主是因为父亲的逼婚而出走等等。

游戏的故事主线是展示现代都市生活,而不再是 RPG 中司空见惯的决斗与复仇。玩家的任务就是利用系统提供的各种功能,去努力寻找到自己的知心爱人(别忘记,充当爱人角色的将不再是呆头鹅般的 NPC 们,而是网络另一端的玩家哦!)。

游戏所有的事件都围绕着巨大的未来城市——“非常都市”展开,作为一个充满浪漫真情的地方,它将成为联结所有异时空世界的核心。玩家登录自己的角色后,便要在游戏中生活、娱乐、交友、约会、结婚……一切都是参照现实生活提炼而来。为了帮助玩家适应虚拟的生活环境,游戏中的每个角色都会有自己的守护天使,玩家可以从它们那里得到提示和帮助,定期获得金钱收入。当然,按照角色所经历的故事不同,玩家得到资金数量也是有区别的。

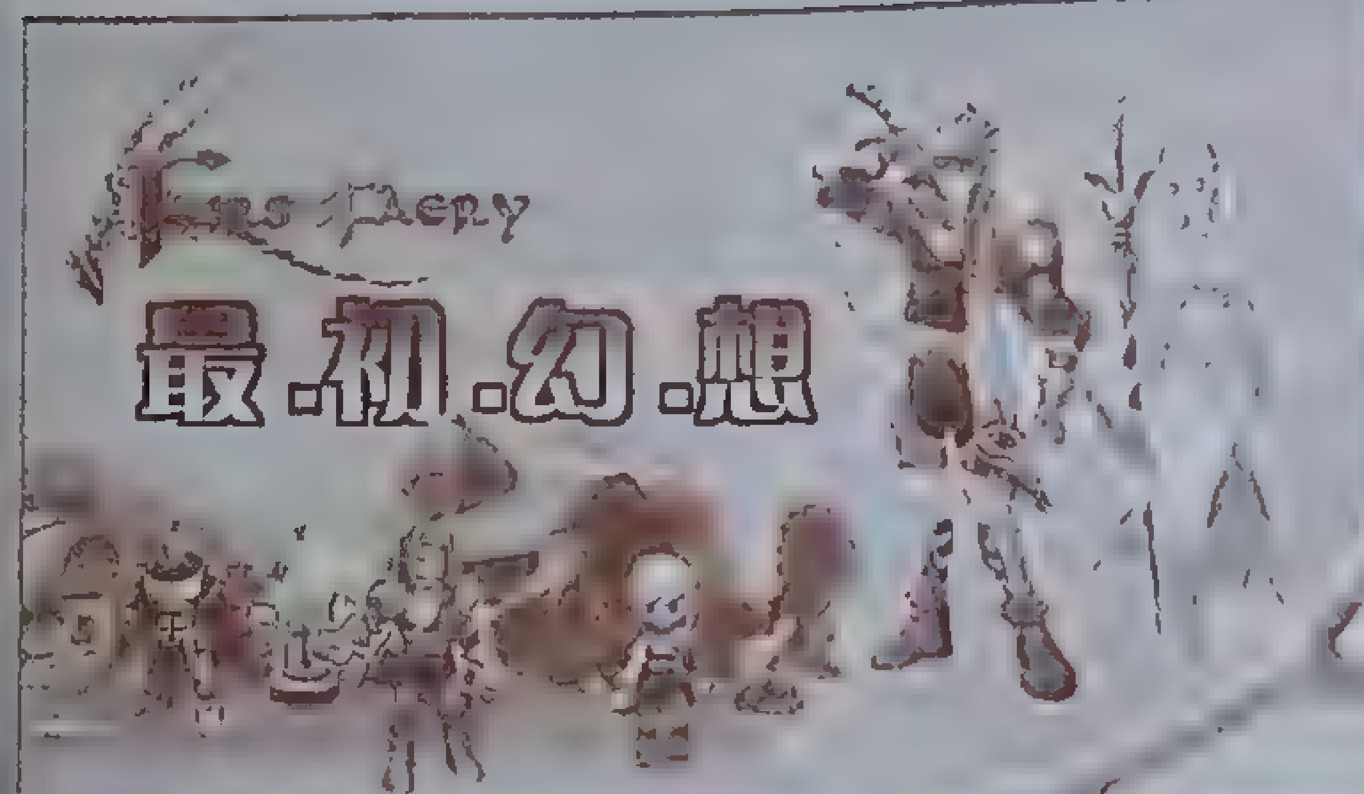
玩家的大部分收入都将用在游戏中的各种消费场所中,其中包括:酒吧、玩具店、海洋公园、海盗城堡等等。这些场所还有另外一个作用,那就是用于和异性朋友约会,这可是整个游戏的核心内容哦。要提醒大家的是,当你在这些场合惬意约会时,也不能太过松懈,因为一些有趣的意外事件说不准会突然降临在你头上哦……至于最后会有什么样的结果,那就得看你的运气是好是坏啦。



《非常男女》的游戏框架是由一套完整的纸娃娃动作与表情系统所构成的。它主要包括角色造型、动作模板、表情符号、服装更换与自由染色 5 大部分。基本上,游戏中提供的大部分场景都可以看作是一个靠图形堆砌起来的网络聊天室,玩家可以控制自己的角色在其中进行在线聊天,同时可以即时做出各种动作与表情,并且可以随时更换自己的服装与发型颜色……从而塑造出一个独特个性的自己。

虽然网络 MUD 类游戏大多没有明朗的结局,但对《非常男女》的玩家们来说,却有一个共同的终极目标:找到自己人生的另一半(他或者她),结为情侣拍档,共同努力,最后一起返回自己的家乡……游戏为每个角色都准备了各自的结局画面。别误会,这不是说游戏到此就终止了,你完全可以继续在游戏中停留下去,继续和结识的好友们一起聊天打趣、结伴竞赛(有趣的迷你游戏)……开开心心地度过网络生活中的每一天。■

流星时空



游戏名称：First Faery

游戏类型：角色扮演［RP］

制作公司：万智源

上市日期：2001 年元旦

期待程度：★★★★

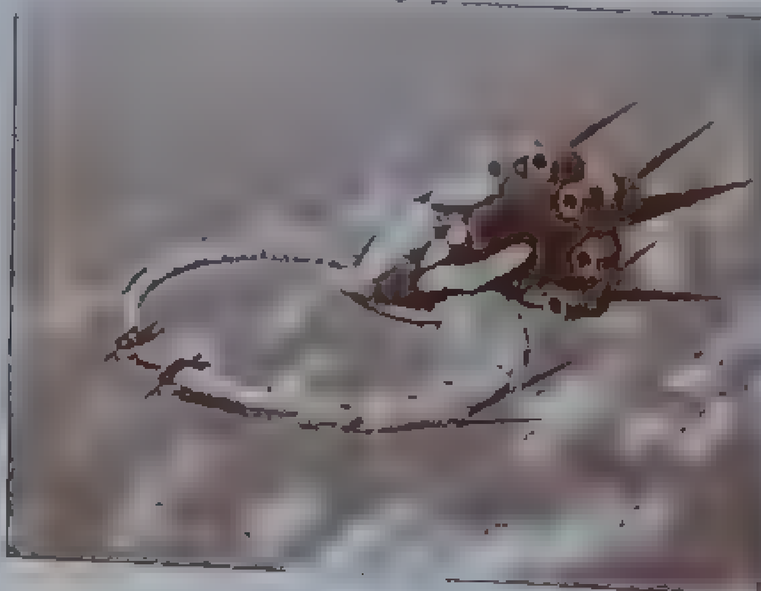
文/万智源　编辑/石子

远古时代的巴若瑞世界，在魔帝的统治下到处散布着黑暗与死亡，魔族犹如瘟疫肆虐，此时，双月在天空出现，巴若瑞最强大的3个种族——龙族、精灵族与人类，凭着双月的神力将魔帝封印了起来。但在封印的刹那间，巴若瑞世界却突然分裂为3块大陆。

两千年后，巴若瑞世界的能量源泉——埃拉珠，突然发生了匮乏的危机。为了解决能源问题，人类疯狂攫取龙族体内自然生长的龙相埃拉珠。马迪德王国的骑士把获得埃拉珠的多寡作为进阶的资本；阿塔贝克的魔法师为了召唤异次元的强大魔法而不惜任何代价；魔机王国的佣兵将埃拉珠出售给魔法师，以获取可观的报酬。但是，法律规定，龙相埃拉珠是不得自由买卖的，想得到更多的能源，唯一的办法就是——屠龙。无休止的战争终于爆发了。然而，在疯狂而至的剑法、魔法与屠龙术面前，身为强大种族之一的龙族从未屈服过。他们的英勇，使人类格外头疼。于是，人们把希望寄托在魔法机械师阿班达的身上——他发明了一种无需依赖埃拉珠驱动的机械龙，在龙之战中取得了辉煌的成果。

大断裂后三千年，北方3国发表联合声明，宣称龙族已经被彻底消灭，战争就此结束。胜利的消息从皇都向外省与乡镇传播，游吟诗人在各地传颂着机械师驾御机械龙取得最终胜利的故事。此后，马迪德国王授予了骑士团至高无上的荣誉，而魔法机械也由此得到了飞速的发展，人们对依靠魔法机械建造的空中之城赞叹不已。更令人兴奋的是，如果贫困子弟愿意刻苦钻研这项新兴的魔机学，将有更多的机会获准在空中之城定居，享受富足的生活。人们相信，空中之城总有一天会遍布世界的每一个角落，繁华昌盛的前景就象海市蜃楼一样诱惑着饥渴的人们……而《最初幻想》的故事也由此展开。

由深圳万智源负责开发的这款传统角色扮演游戏，为玩家提供了一个新奇冒险的世界——First World。这里充斥着各种角色、建筑、迷宫以及各种冒险场所。玩家所扮演的人类主角斯迦（Sky），是一个酷爱幻想的16岁少年。他出生在圣桑菲克王国，其父是世界上最富盛名的龙相学者，因为工作的关系，经常不在家。斯迦从小就希望能象父亲那样四处冒险，而一个偶然的机会，使他终于如愿以偿。不过，外面的世界并不如想象的那样美好，他的理想被现实粉碎了，这令他无限失落。尽管如此，斯迦还是记得父亲曾说过的话："龙最强大的武器便是人类的绝望！"在这个世界中，斯迦必须学会保护自己，并通过旅行、交谈、交易、探险来揭开一个又一个的谜题，将所有的故事线索联系在一起，最终走向胜利的彼岸。



《最初幻想》的世界观是完全虚构的，其中包含了诸多传统幻想RPG的概念设定，如空间变换和时间转移。游戏的场景充满了西方奇幻色彩，如空中之城、地下城、中世纪城堡等等。另外，将在游戏中露面的角色也是多种多样，有骑士、精灵、神族、龙族、人鱼、幽灵、机械人等等。随着游戏的深入，这些角色有的会加入主角的队伍一同冒险，也有的会突然跳出来与主角大打出手。

游戏中最重要的一项道具便是能量源泉——埃拉珠，它可是施放魔法的必需之物哦。不同属性的埃拉珠，会有不同的魔法力，当主角配备之后，也将获得相应的魔法技能，因此，配备的宝珠是越多越好。还有一些埃拉珠具有追加法力的效果，当它们被镶嵌在不同的物品上时，将可引发这些物品的潜能。

《最初幻想》的人物形象和过场动画，都流露出日本卡通片的风格，细致的画面给人亲切的感觉。音效方面更是针对不同情景主题专门制作了不同的背景旋律，使玩家有身临其境的真实体验。

虽然游戏尚处于制作阶段，不过有消息说，其试玩版将有望于今年10月与玩家见面，届时大家便可先睹为快了。■



呼啸战神

文· 编辑/游骑兵

尽管“战神”(Warlords)系列在欧美游戏界享有悠远的盛誉，但当年《战神Ⅲ英雄王朝》经过汉化并在国内发售时，其市场反响之弱可以说是令人大跌眼镜。不过考虑到它在上市之时正赶上即时策略游戏铺天盖地之日，以一款回合制策略游戏的“老”面孔，加上全然陌生的操作模式，大多数国内玩家恐怕都会懒得探究一二了。

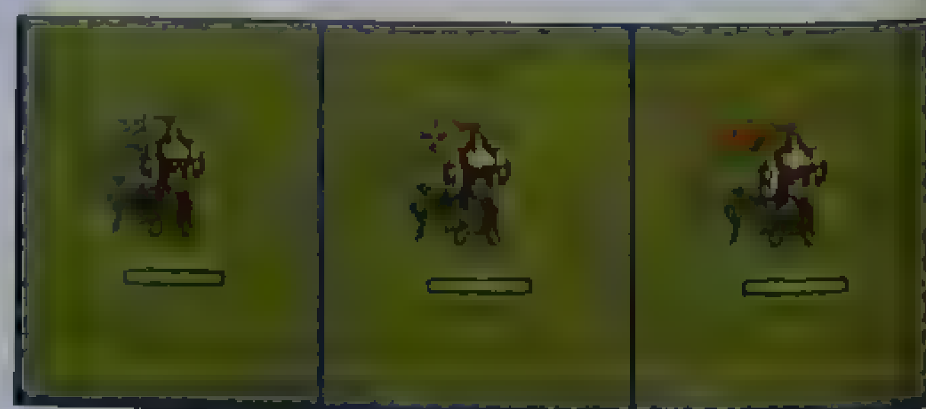


英雄将伴随你一路征战

然而这一次，“战神”系列之父——来自澳大利亚的游戏制作公司SSG——卧薪尝胆推出了这一款全新形态的“战神”系列最新作——《呼啸战神》(Warlords Battlecry)，对应当今显得有些泛滥的即时策略游戏，大胆踏入即时策略的竞技场，藉由并不十分出众的画面，居然也吸引了对老“战神”系列并无“深厚感情”的笔者沉浸其中。通过笔者这些日子以来在游戏中的感受和发现，希望能与各位一同探寻这款新作在即时策略模式中的新创意。

既然前面提到游戏的画面并非十分出众，在此就先简单描绘一下游戏的外观。游戏图像方面的败笔，集中体现在过场动画及场景的勾画上。片头动画中3D预渲染的角色形象古板、动作呆滞，剧本也丝毫不吸引人，所以这部分只能算是乏善可陈了。好在即时策略游戏好不好玩，过场好坏也没啥根本影响，所以跳过此处败笔进入游戏。游戏中的场景呢显得有些不太自然，环境勾画还好，就是建筑物放在场景上显得有些突兀，与大家熟悉的《帝国时代Ⅱ》中的水平是没法比了。OK，既然没什么好看的，开始反安装喽……

且慢！点中一个英雄指挥他走走，就发现这个游戏中的角色动作相当细腻，找到几个敌人过过招，刀剑格挡的铿锵声、音乐骤然悲壮与紧密、死伤的呼喊声让人突然融入了战斗中，而骷髅兵以左手盾牌有效格挡对面右手持剑的英雄的砍杀，指挥英雄突然冲过骷髅兵的身后回身一剑，骷髅兵则应声扑地，啊哈，居然还有战术动作的设定?！而屏幕下方的英雄图框中居然有不少数据和选项，仔细看看，其中居然有什么经验值、攻击力、元素抗力、魔法力等等，这怎么又有点RPG的味道?



让我们仔细从头看看这款有点新意思的游戏吧。

《呼啸战神》的战役模式讲述了“黎明之泪”(Tears Of Dawn)这个故事，在Etheria大陆，各种势力为了控制魔法力量而相互争斗，玩家将扮演一名英雄，指挥手下的将士伏魔杀敌。而在这一征程中，你却要面临追寻光明还是遁入黑暗的选择。游戏开始时，你需要选择一幅英雄的面孔，输入自己将要扮演的英雄的名字，然后就以一位人类英雄的身份开始了征战。



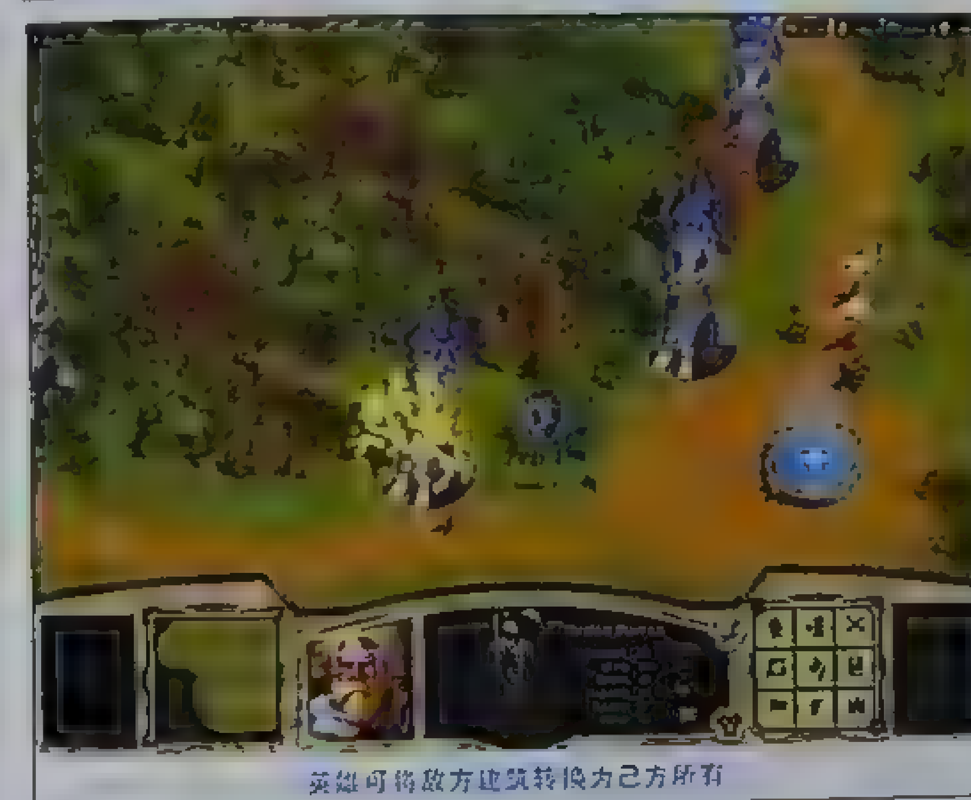
箭矢与魔法齐飞

战斗中除了你自己这位英雄及一些弓箭手、长矛手等士兵之外，还有其它一些加入你的队伍的英雄，他们往往怀有不凡的能力，如长于马术、弓箭射得又狠又远，或是掌握有强力的远程魔法攻击能力。战斗中这些英雄都会在杀敌过程中获得经验值，从而提升他们的能力。不过要注意的是，重要的英雄人物绝不能在战场上牺牲，否则整个战斗就会失败。

在游戏中，你的英雄和士兵会受到各种多种因素的影响。如果他们头上出现一个红十字，则代表他们生病了，此时他们就无法缓慢地恢复生命点(正常时他们是会慢慢恢复受损的生命点的)，而且行动和战斗速度都降至1，直到他们被治愈为止。如果他们头上出现一个红色的骷髅，则代表他们陷入了恐惧，此时他们对敌人的杀伤力减半，速度降低4，此效应会持续45秒。而如果绿色骷髅出现在他们头上，则代表他们已经中毒，生命力会下降至正常生命的1/8，直到他们被治愈为止。



各种宝物可谓战斗中最大的奖赏



英雄可将敌方建筑转换为己方所有

玩家的英雄在战场上可以在一些遗迹中找到宝箱，其中有各种属性的宝物，可以装备在英雄身上，提升不同的能力。游戏过程中，根据任务阶段的不同，玩家的队伍可能还需要占领一些铁矿、水晶矿之类的资源矿产，然后建造自己的军营、研究院和防御设施，壮大军队、提高战斗力，并有效抵御恶魔军团的突袭。

英雄人物在游戏中是真正的首领和多面手，他不仅是战力超群的英雄，还可以担负普通村民的工作进行各种设施的建设，或是是凭借其独特的能力将敌方的建筑转变为己方的建筑。在英雄升级时，你还可以决定向什么职业方向发展，是成为更加骁勇善战的武士，还是成为能够呼风唤雨的魔法师?假如你掌握了魔法能力，你就可以施展各种治疗、保护、诅咒、召唤的魔法，在游戏中，你最多可以使用9大类近90种不同的法术。如果升到高级别的魔法师时，你完全可以自如地召唤出一大群各色强力怪物充当你的生力军。

游戏的操作采用了地道的即时策略的标准模式。对于麾下同类的兵员，你只需用鼠标左键双击其中一名士兵，则屏幕中所有此类士兵都被选中，你还可以用[SHIFT]键进行多选。使用[CTRL]加0到9的数字为选定的队伍编队，然后便可用数字键快速选中编好队的士兵进行指挥。在行动上，你可以用[SHIFT]键进行多重路标点的设定，还可以在队伍行动过程中用[ALT]键插入临时行动如杀敌或进行建设，完成插入任务后，队伍会继续执行先前设定的任务。

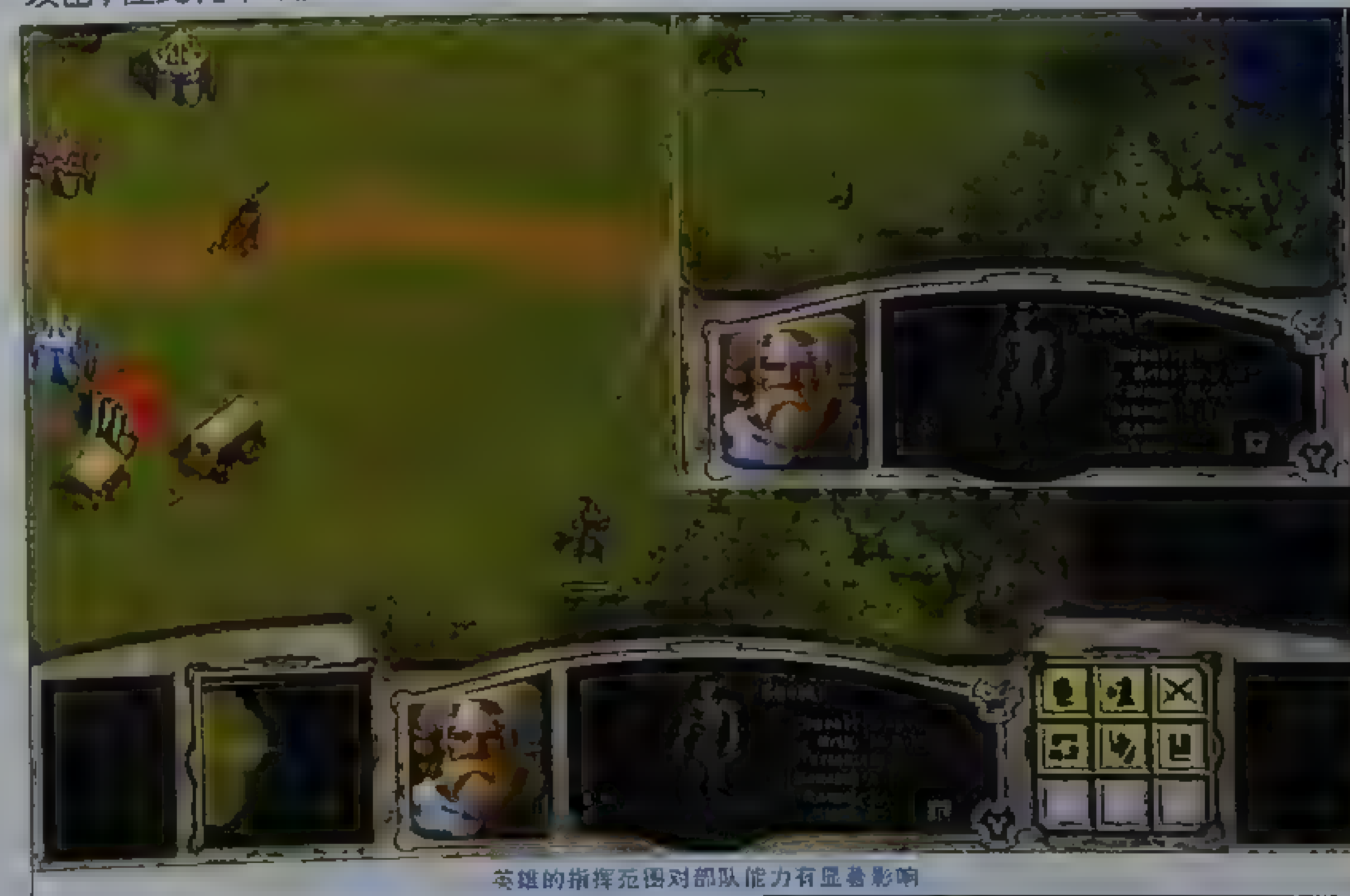


排好阵式，诱敌深入

要想指挥好，当然少不了阵形和攻防势态设定。在游戏中有五种攻防势态特定，从见到敌人就跑、固守防御到舍命攻击，在此有个最大的遗憾，那就是此种攻防势态设定会影响全局，而不能对不同的部队设定各不相同的攻防势态，这给指挥还是带来了很大的不便。对于多兵种的协同作战，阵形也非常重要，每个兵团可被设定为方阵、双排阵、空心阵等等，在行进或驻守时队伍都会始终尽量保持设定好的阵型。

游戏中最精彩的设定莫过于英雄的指挥能力设定。玩家的英雄依据级别及指挥能力的不同，在他周围有一个隐性的指挥影响圈，你用[R]键就能看到这个范围。当你指挥的士兵处于这个指挥影响圈的范围之内时，这些士兵的某些属性会依照英雄的能力获得提高，从而提升整个队伍的战斗力。在这样一个设定基础上，英雄不会被仅仅当作是强力的战士，他将更多地被有心计的玩家作为战斗群的指挥核心。

玩家可以指挥的英雄及军队给我们

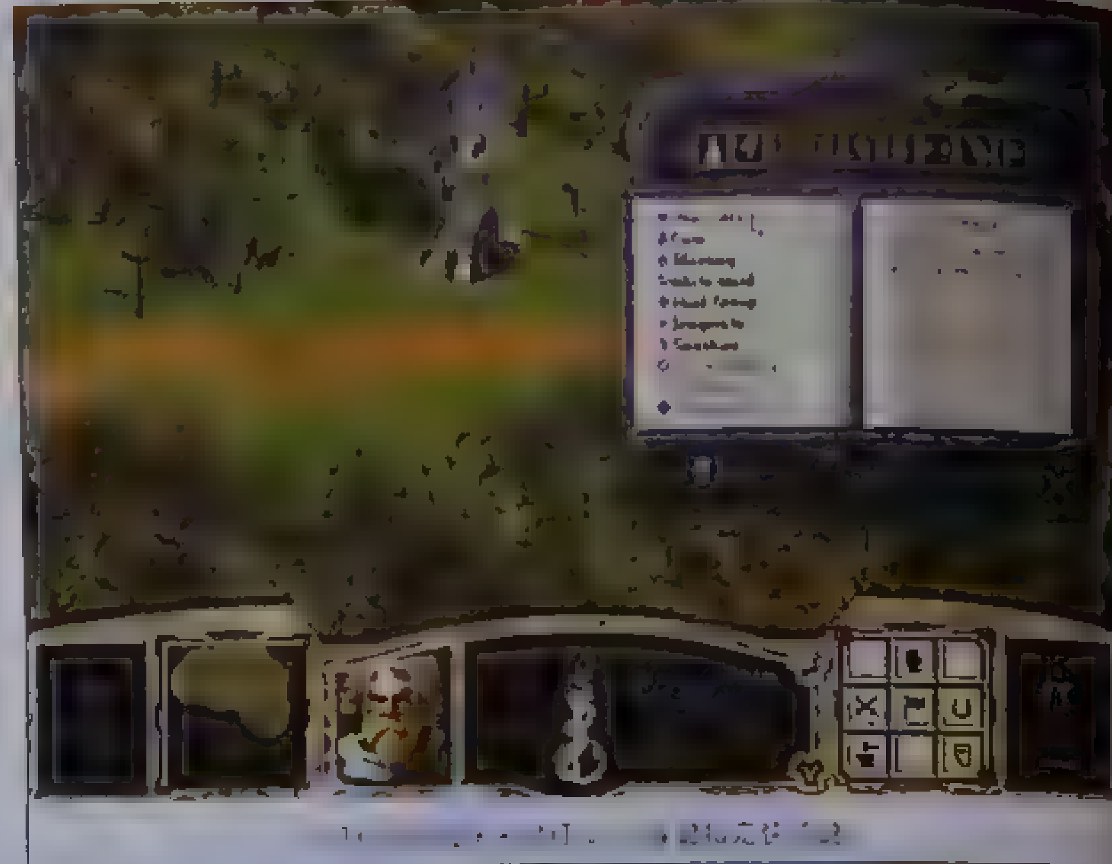


英雄的指挥范围对部队能力有显著影响

以焕然一新的感觉，而电脑对手也表现出不同寻常的智能。魔族的英雄会率领喽罗们四处巡视，看到你落单的零星部队就呼啦啦涌上去，如果你的人多，他还会掉头就跑。敌方的村民也时常在战场上四处游荡，凭借战场雾影的掩护，悄悄溜到你未曾设防的建筑附近建个祭坛，一下子就将周围大片的建筑变了过去。

游戏的战役模式中，玩家将拥有参加6场循序渐进、情节关联的大战役的机会，每个战役中有不同的战斗依次发展。游戏在第二战役后安排了战役大分支，安排了不同的情节，这个安排还是很有意思的。在战斗中，你可能会在战场上发现一些寺庙或祭坛，其中往往会有特殊的人物和任务，帮助他们完成要求的任务后，你就会获得增强的能力或军队、资源。通过各种战斗，英雄们的能力会不断提升，而你也将率领这些英雄走完所有的战役。

在这里还需要提一下玩家英雄的问题，那就是尽管你可以在游戏中失败、投降或重新进入某场战斗中，但你的英雄的属性表中是会记录你所参加的各种战斗的相关数据的，也就是说，你想重新开始以前的任务，但你的英雄可能是已经完成了那个任务，则重新执行该任务也不会得到更多的经验。对于那些追求完美战绩的玩家而言，你甚至可以查到英雄麾下曾经战死多少人、某个战役参加过多少次才胜利、某个战役中共杀死多少敌人而你的英雄自己又杀了几个等等，当然，只有每场战役的杀敌总数才影响英雄从该战役中获得的经验值。最后提醒大家的是，你设定的英雄，甚至无法从游戏的英雄表中删除，所以请小心照料你的英雄吧。



游戏的多人模式下将允许最多4位玩家从野蛮人、精灵、人类、半兽人、亡灵等9大种族中选择一个来统帅，这些种族在建设时所需的资源、时间和建筑种类是不同的，而不同种族也拥有不同的兵种和魔法能力、战斗能力。

将角色扮演的主角属性发展设定融入到即时策略游戏中，这就是《呼啸战神》对即时策略游戏发展最大的贡献，而这样一个突破性设定，不仅改善了即时策略游戏中过于单调的游戏乐趣，同时也藉由英雄的引入，牵动了整个即时策略战术运用的调整。只是由于游戏本身在图像表现方面的功力还不足，加上操控方面的一些缺陷，使它丧失了一举开创新即时策略时代的能力，这实在是令人为之扼腕。

"即时策略中没有英雄的地位，直到现在。"《呼啸战神》的广告词中写有这样一句大大的标题。以一个中国游戏玩家的角度来看，这个概念是多么适合将大家喜闻乐见却至今未能获得淋漓尽致的体验的三国故事引入电脑游戏的奇幻世界啊！在这样一个即时策略的三国沙场上，不仅有旌旗林立的骁勇军团，更有横刀立马、充满个性与能力的大将……我几乎是迫不及待地开始期待着那一刻的早日来临了。■

画面表现	81
音乐音效	89
操控	90
创意	100
耐玩性	90

89

英文名称：Warlords Battle Cry
出品公司：SSG / SSI
国内发行：未定
发行版本：1CD / WIN9X
类　　型：策略 / ST
最低配置：P233/64MB　4速光驱　450MB硬盘
推荐配置：-
3D加速卡：不支持
3D声效卡：EAX / A3D / DS3D / 软件模拟3D
多人游戏：支持
控　　制：鼠标+键盘
出品日期：2000.7
官方网站：www.warlordsbattlecry.com



帝国时代Ⅱ征服者

文/火狐狸　编辑/游骑兵

作为一款极具平衡性的近乎完美的即时策略游戏，《帝国时代Ⅱ》能够提高的空间似乎已经很小了。尽管如此，制作者Ensemble Studios还是试图推出一个更加完美的游戏，这就是AOE2的资料片《帝国时代Ⅱ征服者》。这个资料片不能单独运行，需要事先安装原先的AOE2主游戏，然后将这个资料片添加上去。

AOE2C作为AOE2的资料片，其变化似乎没有当年《帝国时代》一代的资料片《罗马复兴》那么明显，只是增加了一些新的文明，全新的战斗单位和新的技术，以及新的战役剧情。看起来AOE2C更多的是注重于一些细节的修改以及平衡性的调整。

关于这个资料片的背景，设计者并没有什么主题思想要表达，就像《罗马复兴》相对于《帝国时代》一样。整个资料片确立了一个主题——"伟大的征服"。新增加的内容都是围绕着征服和被征服来展开的，时间线同AOE2中一样，大概是从公元5世纪到15世纪，当然或许会有100年左右的误差。设计者对南美洲新大陆上早期的事件和高丽同日本在日本武士时代的冲突略微进行了一些扩展。所有的事件都发生在17世纪之前。并且在科技上没有根本的改变。新增加的四个战役基本上围绕着增加的五个文明展开，而其中三个改编自真实的历史事件：匈奴王，El头领（西班牙），Montezuma（阿兹台克）。最后一个是一些重大事件的组合。

民族篇

资料片就是为了让整个系列的游戏能更长久地占据玩家的硬盘而推出的，所以必须有新的东西和新的玩法在里面。AOE2C中首先吸引我们的是新的民族，原来就已经很庞大的13个文明的大家族这次又增加了5个新的成员，他们分别是匈奴、玛雅、阿兹台克、高丽和西班牙，这些新的民族的加入将让原来的游戏规则发生很大的变化。

阿兹台克（Aztecs）
——步兵和僧侣

这是资料片中增加的一个新文明类别——中美洲的文明。虽然从黑暗时代到欧洲人发现中美洲，并且建立幅员辽阔的殖民国家之间数百年的时间里，这个地区兴起了许多不同的王国，但是最著名的就是阿兹台克文明。如果你喜欢使用原来的法兰克民族，那么这个文明肯定是不适合你的。因为最糟糕的是他们没有任何骑兵，甚至连骑射手都没有。他们所依靠的是强大的步兵，虽然他们无法训练长戟步兵，但是他们拥有特色兵种美洲虎武士，并且在修道院里有多项实用的科技升级，这使得阿兹台克的僧侣更加难对付。使用阿兹台克的玩家需要让步兵和僧侣配合进攻。比起一般的文明，阿兹台克在早期有较好的经济实力，适合快攻。

值得一提的是他们的独特科技——花环战争，它可以增加步兵单位4点攻击力。这意味着一个阿兹台克的雄鹰武士可以造成9+8的伤害，而全面升级后的战士将拥有13+8的攻击力。对于一个作战单位这是相当大的力量，而且升级的费用只不过是60单位的食物和20单位的黄金，但是这个技术到了帝王时代才能够发展，而且前提是需要一座城堡，因此阿芝台克只有到了游戏的这个时期才是最致命的力量。

文明优势
村民携带资源的数量+5
军队生产快15%
修道院每研究一项科技，僧侣的生命值+5
组队优势
圣物多产生黄金33%
独特单位
美洲虎战士：一种对其他类型步兵具有特殊攻击力的步兵战士。需要60食物和30黄金。
独特科技
花环战争（帝王时代）：步兵攻击力增加4。



匈奴(Huns)

——骑兵民族

匈奴存在于游戏最初开始的时间。作为一个有组织的文明，匈奴的存在要归功于最有名的匈奴王 Attila 一生对匈奴部落进行统一的成就。匈奴人是超级的马背战士，他们从孩提时代就进行训练。他们拥有强大的骑兵，是可以取代法兰克的民族。匈奴有一个经济方面的巨大优势——不需要建造民居！尽管在游戏开始的时候他们只有较少的 100 个木材单位，但是完全不必去担心建造民居来适应更多人口的需要，因此玩家可以利用这些原本在其他文明中必须耗费在民居建设上的木材来建造兵营和农场，在下一个时代就可以组织进行快攻。

匈奴的缺点很明显，但是他们也有许多明显的优势，以致于使用匈奴的玩家通常不用深谋远虑就可以轻松击溃对手。因为匈奴的优势及某些单位和技术的缺乏，决定了它的游戏方式是呈漏斗式的，玩家必须对匈奴的情况有足够的了解。然而尽管知道这些方面的情况，匈奴可能还是非常难以对付的。西方世界了解匈奴，但是几乎无法阻挡他们前进的步伐。

文明优势

骑兵射手训练费用城堡时代 -25%，帝王时代 -30%

不需要建造任何民居，但是开始时木材数量 -100

抛石车攻击的命中率增加 30%

组队优势



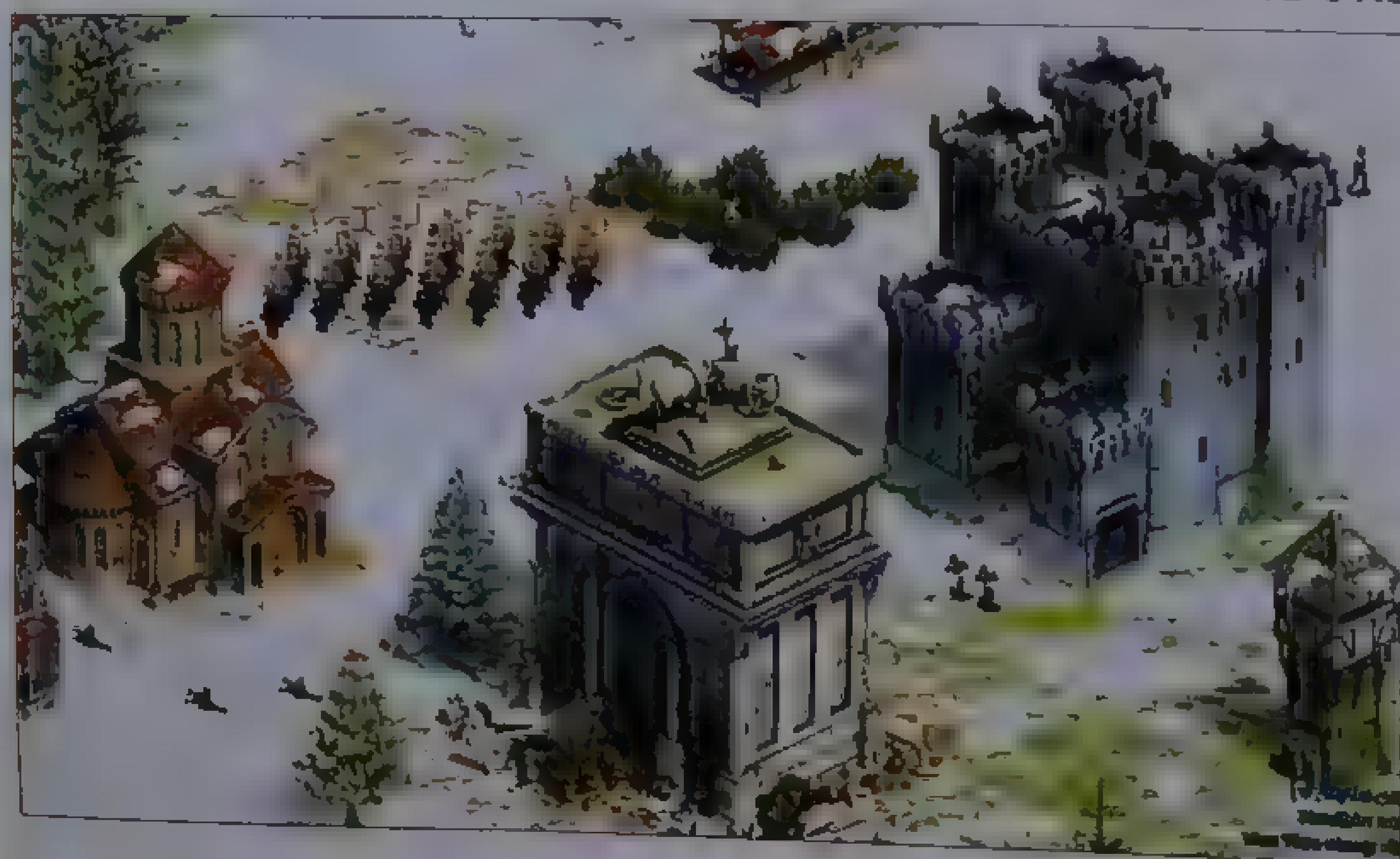
马厩单位训练速度加快 20%。

独特兵种

匈奴骑兵：一种携带火炬的骑兵部队，能够对建筑物造成更大的伤害。

独特科技

无神论(帝王时代)：敌方依靠圣物和奇迹获得胜利所需要的时间延长为原来的 2 倍。升级间谍所消耗的黄金减半。



高丽(Koreans)

——防御塔和海军

高丽曾经在《帝国时代》一代中出现，它拥有强大的步兵单位和增强的牧师。然而在二代中出于某些原因高丽和其它一些文明都被去掉了。现在这个疏忽已经得到了补救，制作者决定增强一下偏弱的亚洲力量。高丽拥有自从“帝国时代”系列发布以来最酷的军事单位——龟船，这是真正的海上杀手。龟船火炮的攻击力是 50，能够快速解决所有的海上兵种。

高丽人的文明和进攻性的力量不同，他们的防御能力非常显著，尽管他们缺乏骑士或者战士，但他们的戟兵完全能够对付前者，而强大的投石机可以轻松消灭后者。再加上用于支持的战车，高丽就成为了一个可怕的对手。在历史上高丽经常必须在海面上进行防御，游戏中也是一样，他们在海上同陆地上一样强大。

这一文明是在后期展现强大实力的文明，他们的各项优势出现得都较晚。

文明优势

防御塔升级免费

防御塔在城堡时代射程 +1，在帝王时代 +1

开采石矿的效率增加 20%

农民视野 +2

组队优势

投石车的攻击距离 +1

独特兵种

龟船：优势在于拥有很高的耐久度、坚固的装甲和可怕的破坏力。它的弱点则是建造价格较高、射程较短、周期较长、并且移动速度较慢。

战车：装甲战车，车中载有一队弓箭手，可以获得弓箭手的升级选项，包括弹道学、化学和拇指环。但是由于属于弓箭手单位，战车在对付建筑物和骑兵的时候比较吃力。

独特科技

高丽货币(帝王时代)：所有的投石车类兵种增加 2 格射程。

玛雅(Mayans)

——弓箭

尽管不像阿兹台克那么著名，玛雅也一样是世界上不可忽视的力量。这个文明曾经拥有 1400 万公民、维持着组织良好的军队、具有值得自豪的技术成就，尽管西班牙人征服了他们，但玛雅并不是屈服于高级的武器，而是屈服于欧洲侵略者们带来的迷信和疾病。在玩家眼中，玛雅人将成为最出色的文明之一。他们有着游戏中最大的经济优势，他们的资源和其它文明相比维持的时间要长 20%，当玛雅村民从绵羊身上获得 10 单位食物时，真正消耗的资源数量只有 7 或 8 单位。由于额外的村民、资源优势以及便宜的弓箭手，玛雅人非常善于在封建时代发动快攻。在进入城堡时代骑士出现以后，玛雅人的武力相对就显得弱一些，但是到了帝王时代的后期，由于有了价格便宜 30% 的弓箭手和生命值为 100 的雄鹰武士，玛雅人又可以重建强大的武装力量了。

文明优势

步兵弓箭手训练费用在封建时代 -10%，城堡时代 -20%，帝王时代 -30%

资源持续时间增加 20%

开始时的村民数 +1，木头 -50

组队优势

城墙和木栅栏的建造费用减半

独特兵种

羽箭手：步兵弓箭手。弓箭类防御力为 2、很高的生命值、攻击距离中等，攻击力较弱。

独特科技

黄金国（帝王时代）：将雄鹰战士的生命值提升 40。

西班牙(Spanish)

——火药和僧侣

在公元 15 世纪，西班牙通过与英国的战争成为了世界上势力最大的帝国之一。在不同的时间里，西班牙是一个欧洲的强权帝国、一个阿拉伯附庸、一个穆斯林国家、还曾是一个伪基督教帝国。这个国家恰好体现了这个资料片的名称“The Conquerors”的内涵。这是一个在开局阶段发展并不很迅速的文明，然而他们在战争的后期显得相当的强大。他们的独特兵种非常易于运用，城堡时代集结一队征服者能够给对手造成不小的伤害。西班牙在陆地和海面上都很强大，他们可以抵抗早期的快攻或者利用他们的贸易优势不断地制造价格昂贵的兵种。在玩家不知道地图的具体情况时，西班牙是一个很好的选择。西班牙人唯一的弱点是缺乏步弓手，因此利用大批步兵攻击他们是非常有效的战术。在海面上面对西班牙人的时候你就只能期望自己拥有拜占庭的火舰或者朝鲜的龟船了。

这个新资料片的所有文明之中，在机动性和技术方面西班牙似乎是最出色的一个了，其中包括血统等新科技，以及除步兵弓箭手和骆驼骑士之外所有的兵种，这将使他们在帝王时代发挥优异的战力。忽略一名西班牙玩家将是一个极大的错误，他们能够组成不同强大军团，辅之以科技齐全的僧侣。

文明优势

村民建造速度 +30%

铁匠铺升级科技不需要黄金

炮塔发射的炮弹速度更快

组队优势

贸易所得 +33%

独特兵种

征服者：马上火枪手

传教士：马上僧侣

独特科技

霸权：农民战斗力增强。

特色篇

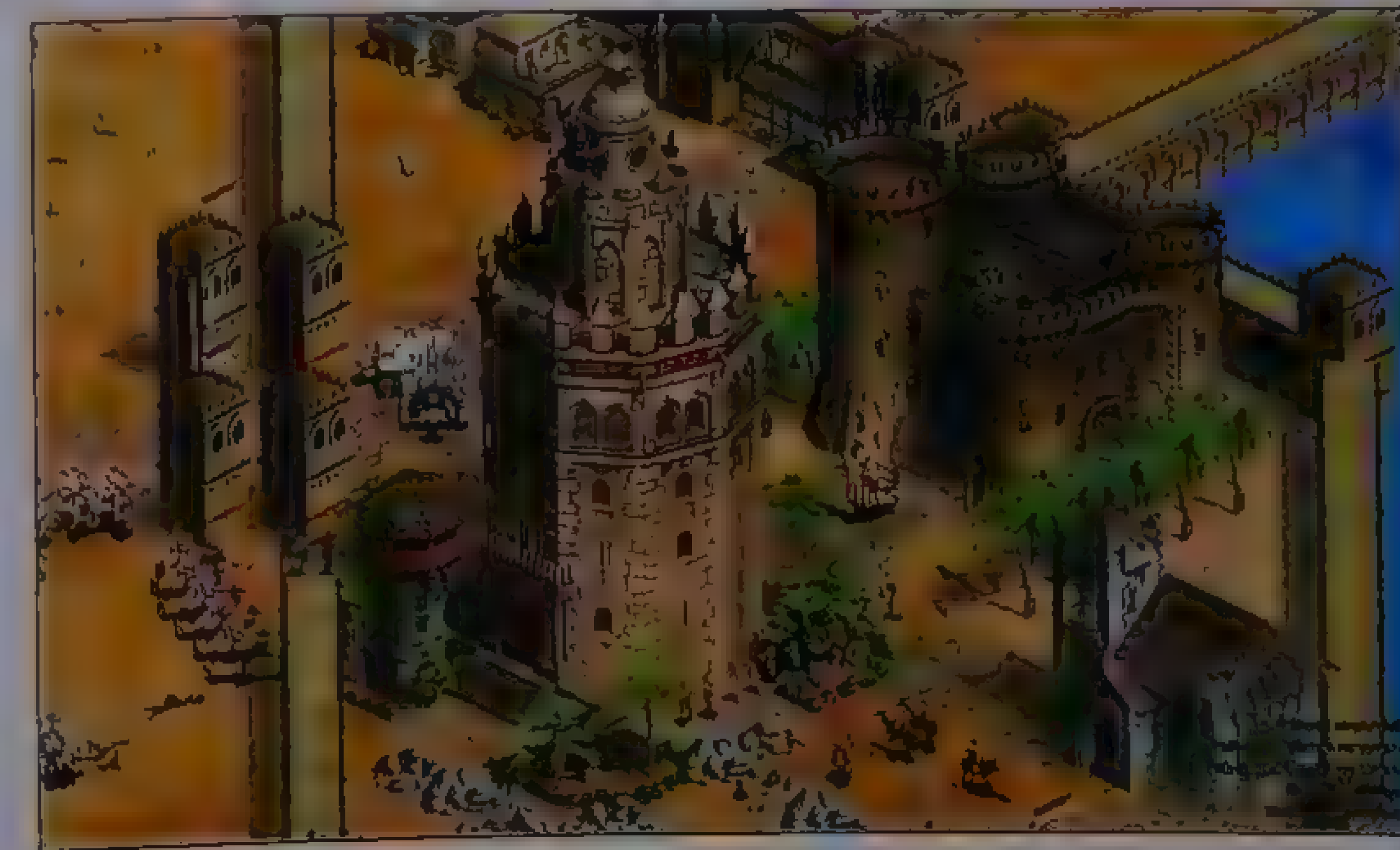
作为资料片，AOE2C 在 AOE2 上做了很多改进和完善，增加了新的玩法和新的科技、新的兵种，体现出了鲜明的特色。

对于大多数热衷于征服模式的玩家来说，对新增加的多人对战模式并不感兴趣。但游戏中还是出现了三种新的模式：保卫奇迹(Defend the Wonder)、占山为王(King of the Hill）和奇迹竞赛（Wonder Race)。

在占山为王的模式中，地图上有一座独立的山丘，为了取得胜利你必须控制这个山丘一定的时间。激烈的战斗将在那里持续上演。奇迹竞赛可以说是一场完全和平的比赛。每个玩家都是盟友，这样彼此之间不能开战。你必须第一个造出奇迹才能赢的胜利。另外，游戏中没有城墙和防御性的建筑，可以说是绝对和平的。最后一种新的游戏类型是保卫奇迹，正好和奇迹竞赛完全相反。在这个模式中，你将控制预先建造好的防御系统保卫下的奇迹。你可以建造更多的防卫设施，但所有的其他的玩家将不停地进攻你。

在游戏规则上，资料片也做了一些调整，现在建造城镇中心将要额外花费 100 个石头，这就使得原来的 TC 快攻(即在游戏初期拆除己方原城镇中心后，将城镇中心建在对方主基地附近的一种快攻模式）变得不那么容易了，同时石料的重要性也大大提升。另外定制战役的人数将不限定在 75 人，可以自由设定。

在游戏人工智能上，资料片中玩家种





田不需要太多操心了，游戏中有了新的"农田队列（farm queues）"。只要你在磨坊里预先给村民们设定需要耕种的农田的数量，一旦有农田耗尽，村民会自动补建一块田地继续生产，这样就可以放心地全力进攻，而不再需要像在原作里那样需要时时关注看有没有闲着的种完田的农民了。理论听起来不错，但实际上它没有能够彻底解决问题。因为当你使用排列建造农田功能时，资源很快地被扣除。如果你企图扩张你的军事力量，就不能省下木头了。因此在早期扩张期间，最好不要使用这个功能，除非你有非常丰富的木材。另外，建造农田按钮应该在农田被耕作完以前被按下。如果没按，农田被耕作完后，你就不能通过按这个按钮使这块农田重新耕作了。玩家最多可以在磨房中预设 15 片农田。

在 AOE2C 中，村民们也懂得优先采集在他们视野范围内的资源如黄金、石头、木头或食物，不需要你下命令，当然，他们不晓得你正缺的是什么资源，往往是什么最近采什么，这个时候还是需要玩家调整一下的。

对于海军，游戏中也增加了调整队形的功能，保持了游戏一贯的平衡性。另外，士兵会自动在防御工事后面守卫，你还可以命令结盟的电脑玩家向你提供资源，攻击你的敌人，并建造防御工事。

"帝国时代"系列一直以图像见长，在资料片中更加强调了真实性。高山代替了原来简单的丘陵起伏，北方大陆的场景还可以看到冰雪覆盖的大陆，还有海岸线上的结冰层，雪不仅仅出现在山上、地上，而且将出现在建筑物顶上，并且人与车经过的雪地将留下脚印与车轮痕……一些新的生物也出现在游戏中，许多竹林和沼泽地，南美洲的火鸡、美洲虎，海洋上的剑鱼。经过修改的地图总数将超过十二种，比如新增的绿洲（Oasis）场景，木头都集中在地图的中央；竞技场（Arena）则是没有什么树木，你的周围有围墙保护；蒙古（Mongolia）地图上完全没有水，遍布悬崖；热带雨林中食物多多，但是美洲虎也是你的威胁；游牧民族地形一开始没有基地和侦察马，你可以随时建立基地，北欧地形黄金很多，但是浆果被冻住了，只好去打猎获取早期的食物。另外特别有意思的是，资料片里提供了真实的地图，比如中北美地图、日本地图、拜占庭地图、法国地图……但是这种地图上的资源都是随机出现的。

玩家最关心的可能是游戏中新增加的兵种。每个新的民族的独一的无二的单位在前面都详细说明了。除了这些每个文明的唯一的单位以外，还有一些有趣的单位。

戟兵

在 AOE2 中，持矛兵一直是骑兵头痛的对手，这次升级出来的戟兵则更是反骑兵大师了。

强力轻骑兵

是轻骑兵在帝王时代的升级兵种，增加了生命值和防弓箭护甲。

爆破兵

在城堡中训练的单位，能够给建筑物造成极大的损害。他们以较慢的速度移动接近目标并产生剧烈地爆炸，这一点类似于爆破船，不过是在陆地上的。所有的文明都将获得这一单位。

可搭载步兵的攻城车

增强了攻城车防御能力，提高的速度也可令攻城战的战术有很大改观。

与新兵种相对应的，出现了调整游戏平衡性的多项新科技。

指环

是在城堡时代出现的科技，能够增加弓箭手的发射速度，并使准确率提高 100%。这使得一些具备优秀弓箭手的文明变得更为强大。

帕提亚战术

能够在帝王时代进一步提升骑兵射手的战斗力，同时增加 1 点的骑兵射手的普通防御力和防弓箭护甲，减轻敌方长矛射手所造成的伤害。

血统

在封建时代出现，能够令所有骑兵单位生命值提升 20 点。

草药

增加驻扎单位回复生命值的速度 ×4，这在城堡时代出现。

异教

同样在城堡时代出现，并对所有的单位起作用。如果任何单位将被敌人的僧侣招降，他们会选择死亡而不是加入敌人。

神权

一组僧侣同时招降一名单独的敌人，在招降成功时只消耗一名僧侣的信仰。在帝王时代出现。

大棚车

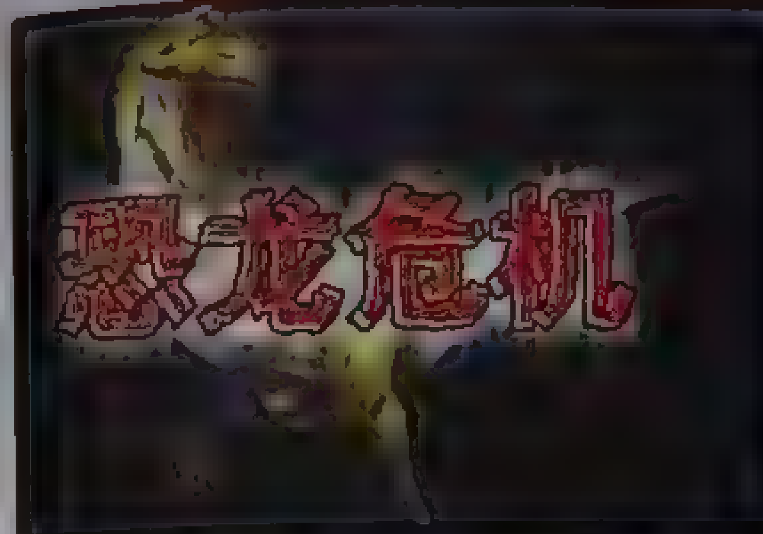
增加贸易马车的移动速度，需要先研究绘图法。

从整个资料片来看，制作者不知道是不是受到了国际足联的影响，也打着崇尚进攻的大旗。无论是从对资源操作的简化，还是增加的新科技、新兵种，都体现出民族之间强烈的差异和对抗的激烈。防守将变得越来越困难，玩法也将千变万化，相信这个资料片将是一个非常耐玩的作品，相信《帝国时代 II征服者》能够为"帝国时代"这一即时策略经典系列增添魅力，为玩家带来更多的乐趣。■

图像表现	90
音乐音效	87
操控	85
创意	80
策略性	90

88

英文名称：Age of Empires 2: The Conquerors
出品公司：Ensemble Studios / Microsoft
国内发行：未定
发行版本：1CD / WIN9X、NT、WIN2K
类型：策略 ST
最低配置：P166/32MB、2MB显存 200MB硬盘
推荐配置：PⅡ300/64MB、8MB显存
3D加速卡：不支持
3D声效卡：不支持
多人游戏：支持
控制：鼠标+键盘
出品日期：2000.8
官方网站：www.microsoft.com/games/conquerors



恐龙危机

文/e 病毒　编辑/游骑兵

去年夏天，CAPCOM 公司的两部大作《恐龙危机》和《生化危机 III》相继登陆 PS。时隔一年，这两部超重量级的游戏终于将要移植到 PC 平台上。《恐龙危机》将先于《生化危机 III》发售，有趣的是，这与两部游戏 PS 版本的发售日期及顺序几乎吻合，仅仅差了 365 天而已。现在，我就向大家介绍一下这款令 PC 玩家倾慕已久的《恐龙危机》。

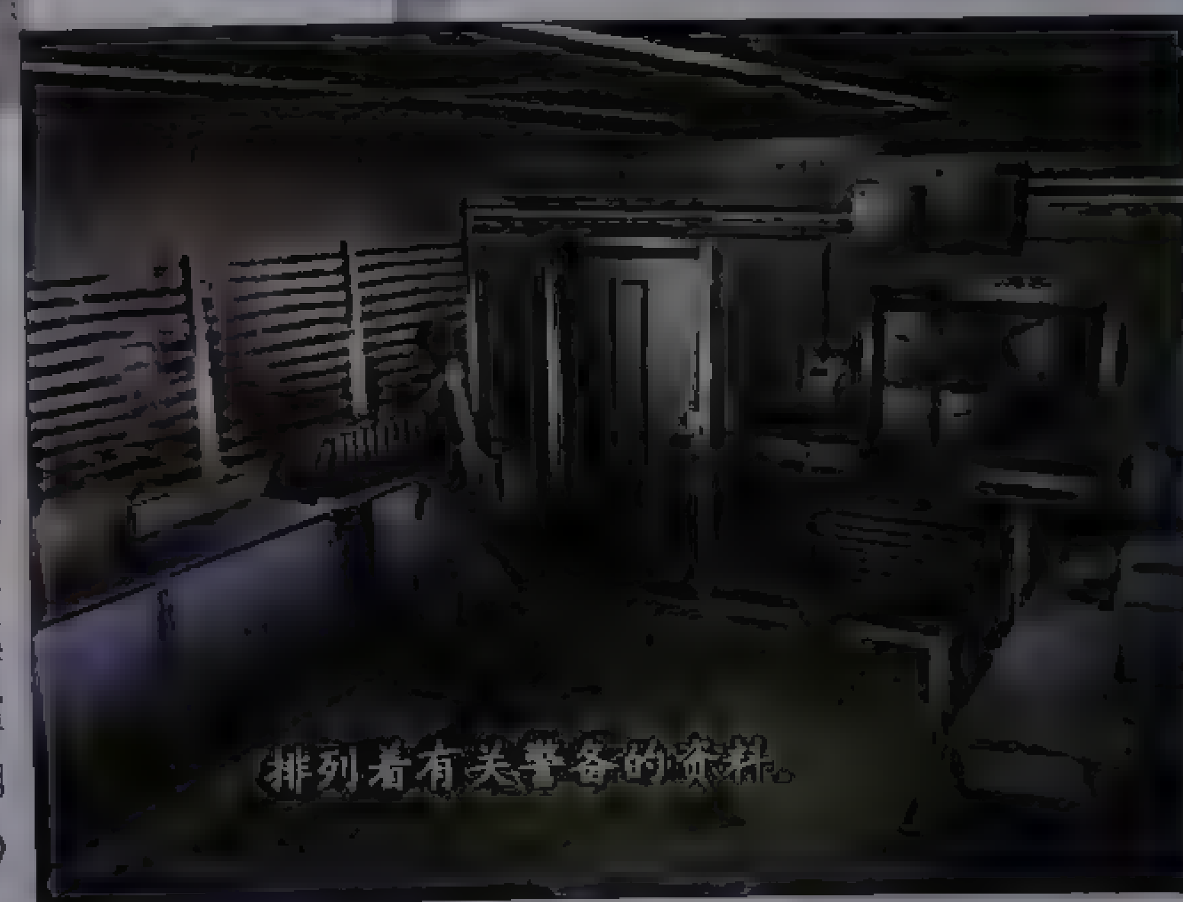
剧情方面，从某种意义上讲，游戏确实与《侏罗纪公园》有着异曲同工之处，这是因为《侏》的影响实在是太深远了，以至于在游戏中一看到霸王龙，就以为这又是一个克隆。故事讲述的是一个被误认为在研究过程中死去的博士，在一个荒凉的孤岛上受雇于某个组织，正在开展一项神秘的军事活动。获得情报的一组人员迅速前往调查，却遇上了始料不及的恐怖情景——这岛上竟然出现了早已灭绝的恐龙（其实在我们玩家心中，恐龙根本没灭绝！嘿嘿），而且理所应当地异常凶猛。作为情报人员，也许执行任务比珍重自己的生命还要重要，所以尽管他们面对的是残暴的食肉动物，战士们仍然决定彻底进行调查……

游戏的图像较 PS 版有较大的提升（注意这里是"较大"，而不是"很大"），场景的轮廓在 3D 加速卡的支持下显得更为清晰，恐龙所表现出的动态，其真实感也有所提高，人物的造型倒没太大变化，脸部特征与 PS 版没什么区别，而且还会"浮动"。游戏的场景采用全 3D 构建，而并非《生化危机》中的二维场景，所以人物在移动时摄像角度会有相应的调整。我个人相当喜欢这种表现手法，尤其是在冒险游戏中，它绝对能使临场感提高很多，所以 PS 上近期的很多冒险游戏都开始应用这种手法，而且得到了玩家的肯定。不过由于当时 PS 机能所限，背景的贴图量以及多边形运用得都不多。

这里不得不提一下模拟器。其实我早已在 BLEEM! 1.5B 中就测试体验过《恐》了，而且 BLEEM! 自己就能识别《恐》的 PS 版光盘；测试的效果还算令人满意，在选择 DIRECT3D 加速后，游戏整体画面有了很大的提高，就像当初的《燃烧战车》，只是 CG 播放有问题，选菜单时会弹出 WINDOWS 再弹回游戏。这次看到 PC 版本后，使得我不得不相信，这是 CAPCOM 自己做的一个 PS 模拟器（当然只针对《恐》），画面与 BLEEM! 是那样的相似，就连 BLEEM! 中人物脸部的"浮动"都完全模拟下来。当然这并非什么坏事，《生化危机 II》移植 PC 也是用了这种方法。

游戏的过场动画部分相当有水准，片头以及片尾那段霸王龙的"SOLO"算是酷到了极点，虽然比电影中霸王龙的表现还有一定差距，但这差距也不大，大家还是自己去欣赏吧！CAPCOM 自从《生化危机 II》之后的 CG 制作的水平真是与日俱增，《恐》中的过场动画整体的清晰度较 PS 版本有相当大的提升，字幕中的字体简直犹如刀削一般齐整。

我个人对音响要求是非常高的，《恐》在这方面给我留下了较深刻的印象。在《恐》中，各种音乐运用恰到好处，尤其是当迅猛龙破窗而出时，突如其来的音乐将恐怖感顿时烘托到了极点。我想这个延续自《生化危机》的做法还是值得称道的。恐龙的叫声描绘得丝丝入扣，霸王龙奔跑时的低频也真实地还原了出来，就算是隔壁屋子里恐龙移动产生的声响也能让玩家感受得到。不过这里霸王龙的吼叫可不象电影中那样由鳄鱼、大象、鲸鱼的声音共同合成出来的，说起来倒像是火车声。游戏采用全程英文语音，大多数情况下它的内容并不难懂，由于可以加字幕，为以后的汉化工作提供了有利的条件。不过有一点，CAPCOM 公司的语音总是令人似曾相识，好像总是那几个


排列着有关警备的资料。

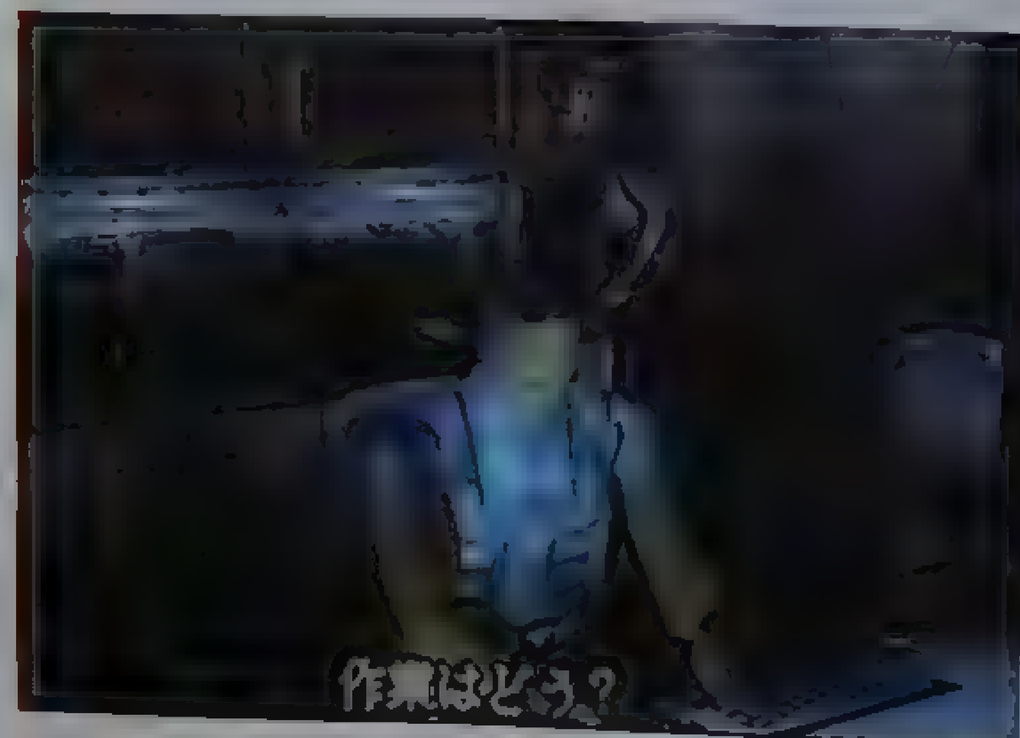
人在配音，这并非说配音不好，只是缺乏新鲜感。

游戏的安装界面几乎与《生化危机Ⅱ》相同，有那么一些选项。当然不安装也可以进行游戏的，速度并不很慢，这也算移植游戏的一大特点吧！

游戏一开始就可以选用四种服饰的女主角以及可以直接进入逃脱模式，要知道这个功能在 PS 中要费尽周折才能换来的。游戏中的新要素很多。武器方面有手枪、霰弹枪、榴弹枪，别看可选择的少，每一项可都是可以改造的。比如你可以将手枪加装手柄，可以相应提高攻击力，然后还可以再加装瞄准镜，便可以随机的发射子弹而且可以使伤害程度加大一倍。弹药方面与《生化危机Ⅱ》差不多，有 SLUG 弹、榴弹、SG 弹、火焰弹、麻醉弹，特别要提一下麻醉弹，它分为弱、中、强三级，可以通过麻醉素材改造，要注意的是麻醉弹是打不死恐龙的。麻醉弹还可以与止血剂组合成回复剂，用来治疗。

恐龙无疑是游戏的最大卖点，游戏中的恐龙有迅猛龙、翼龙以及我们熟知的霸王龙。造型非常出色，这应得益于 CAPCOM 公司那些非常有敬业精神的美工们。构成恐龙的多边形比较多，而且动作十分真实，估计 CAPCOM 又运用了动态捕捉技术（不过谁来扮演恐龙呢）。不同恐龙的攻击方式有较大的差别，迅猛龙速度很快，擅长跳起来扑向猎物，或者边跑边攻击，它的武器是尾巴和利齿，偶尔还会用"铁头功"，所以它非常难对付；翼龙出现的机会并不多，但攻击能力也相当强，它会用巨嘴或爪进行攻击，或者抓起猎物再扔下，其实最恐怖的是它在空中，你几乎射不到它，霸王龙大概全身都是武器，我想大家早已在电影中领略到了吧！它只需冲向猎物，那脚步声就足以令人不寒而栗。不同的恐龙有不同的对付方法，我想这些大家还需自己亲自体验。





《恐龙危机》绝对是一部好莱坞式的火爆大片，从射杀恐龙的快感到逃脱霸王龙利齿的余悸，无不向我们炫耀着 CAPCOM 公司的实力（CAPCOM 也够狂的，广告都做到《世界末日》中的航天发射中心去了）。不过也许由于制作人本身就是《生化危机》系列的三上真司，《恐》几乎摆脱不掉《生》的影子。游戏的控制仍旧是《生》的移动方式，这点大家应该已经习惯了吧。虽然游戏制作者十分注重对恐龙的刻画，但感觉上不过是速度快一些的僵尸罢了。剧情方面从理论上是很紧张，但给人的印象并不很深刻，大多数时刻，能令人毛骨悚然的地方事前你都已经能猜到了（当然这只是对熟悉"生化危机"系列的玩家来说）。游戏的进程也够可怜的，依旧属于《生》的那种在一堆屋子里乱转解迷，让人觉得也就是将鬼屋换了个地方，这倒不是由于 CAPCOM 不思进取，实在是 PS 的机能所限，不可能营造出广阔的场景用来同恐龙一决生死。据说《恐龙危机Ⅱ》马上就要推出了，不知会带来什么惊喜。

总的来说《恐龙危机》这部游戏还是给我带来相当大的感触的，尽管它有那么一点不足，但游戏整体把握还是很出色，无论如何，这款游戏都是今夏 PC 游戏界的一大风暴，会不会使炎热天气中的玩家们清爽一下呢？我们拭目以待。

注：女主人公可真是倒霉，大多数时间男人们不是在修电脑就是突然失踪要不就是受伤，女主角却得在这个破鬼屋里来回乱转打恐龙玩，找情报，最后还得搞定那只霸王龙。真是把所有问题都自己扛……■

图像表现	81
音乐音效	80
操控	85
创意	80
故事性	87

84

英文名称：Dino Crisis
出品公司：Capcom
国内发行：育碧
发行版本：1 CD / WIN9X
类型：冒险 AC
最低配置：P166（有 3D 卡）
P200（无 3D 卡）/32MB、4 速光驱
推荐配置：PⅡ/64MB、3D 加速卡
3D 加速卡：D3D / 软件模拟
3D 声效卡：不支持
多人游戏：不支持
控制：键盘 摇杆
出品日期：2000.4/9（中文版）
官方网站：www.capcom.com



新绝代双骄 Ⅱ

文/SAKURA　编辑/东东

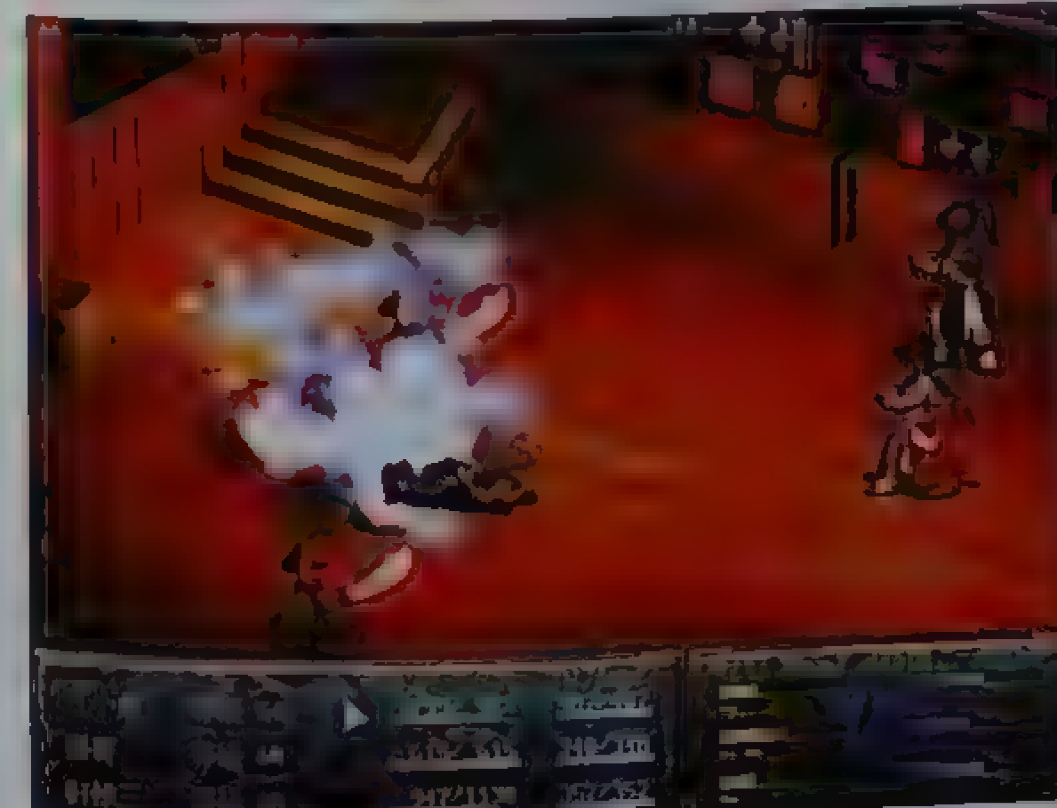
哇塞！我等待 N 个月的《新绝代双骄》续集总算登场了啊！69 块大洋的 4CD 正版，很超值啊。马上掏钱……且慢！虽说"新绝代双骄"的一代玩过感觉不错，而且从《超时空英雄传说Ⅱ》开始，宇峻公司产品口碑一直很好。不过嘛，也出过《大富翁世界之旅》这样不入流的游戏……所以，这次我还是看看画面先。

这位客官，您说要看《新绝代双骄Ⅱ》的画面，可真算是识货。这么说吧，整体感觉简直可以用"惊艳"两个字来形容：走动的立体全身造型精巧可爱，对话的半身头像明艳逼人，场景华丽，战斗绚烂。单从视觉效果来看，除了《轩辕剑Ⅲ》还有一拼外，其他武侠 RPG 简直不够看。最可贵的是这种画面风格完全是自创的，如果说宇峻早期的"超时空英雄"还是对日式唯美游戏的出色模仿，那么现在的《新Ⅱ》画面水平就可以说是开宗立派，独树一帜了。

果然很漂亮！看来老虎徒弟要超过猫师傅了。不过毛病也有：开场动画华丽有余，气势不足；小仙女的美貌好象比铁心兰差太多！另外花无缺一张娃娃脸，不够飘逸，而且好象脑袋比别人小一号耶……也许是我眼睛出错？很好，就冲这群超级美眉帅哥，我买了……且慢！现在我等玩家个个不是大虾，也是小虾，岂能仅仅为美色迷惑！除了演示画面外，我还想知道有内容上有多少真材实料？



首先，您安装完《新Ⅱ》之后，就会发现"国语版"和"粤语版"两个图标；任选一个进入后又会发现可以选择"江小鱼"和"花无缺"两条路线；在"江小鱼"路线里，您可以导入一代的记录，其实所练的级别意义不大，因为即使没有记录，小鱼儿出来也是 60 级。不过，在一代攒下的超级装备可以让您玩得很爽了；在"花无缺"路线里，故事是从他的少年时代开始的，所以总的来讲花无缺的戏份重些；而且，您最初选定的人物也不是一路玩到头的，在游戏过程中，您可以变换身份，不同的变换结果可能导致不同的结局。



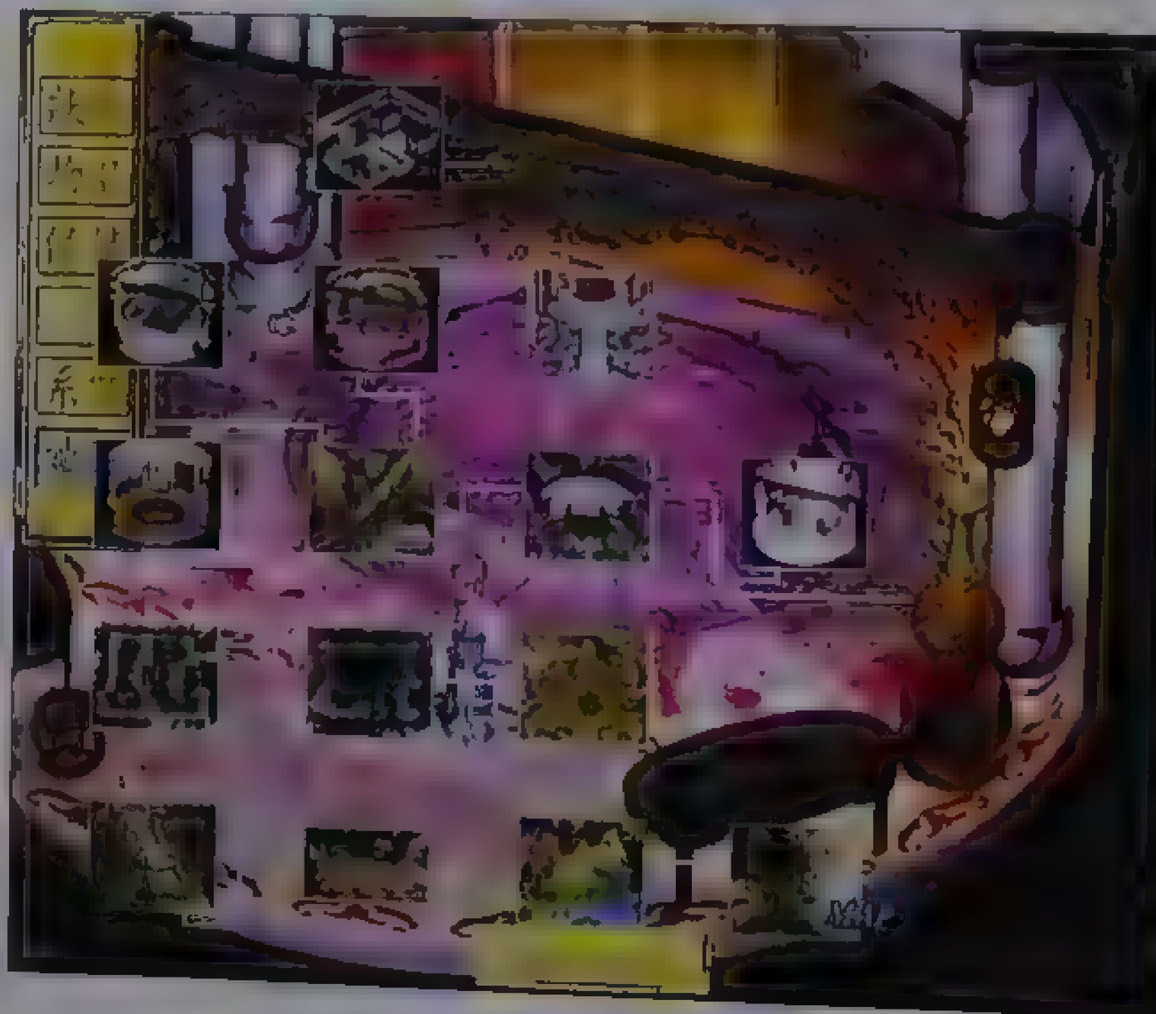
什么？同时玩两个角色？你想让我性格分裂吗……不过开头这么多选择倒是让我觉得很"鬼马"，尤其是粤语版的剧情，哈哈，很有当年在黑白电视上看香港武打片的怀旧感觉。说到导入记录，哎呀，我的一代记录早就扔到异次元空间了，都是超强装备啊……据说宇峻当初有提醒大家？原来我买的是 D 版……倒。

其实《新Ⅱ》的精彩之处不止这些。相对于一般武侠游戏而言，它揉入了更多的欧式 RPG 的因素：玩家有比较自由的活动空间，可以在地图上任意游荡；升级的时候不仅仅加体力和内力，还可以得到经验点分配在五项不同指数上；很多 NPC 不再是呆在那儿说无谓的话，可以通过与之交谈得到有用的东西和任务；队员在很多情况下可以自由加入或离队；任务分为主线和支线，在列表中一一标明等等。在战斗上，《新Ⅱ》还是秉承日式传统，分为即时、半即时和回合制，在练级时可以选用"自动"模式。



我早就认为两大 RPG 流派应该互相学习，才能有所突破。战斗的"自动"模式，很适合我这样既要级别高，又不爱动手的懒汉……不过这里的 AI 很呆啊，有人要死了都不会加血，看来重大战斗还得自己动手。连最低级的战斗魔法也有这般效果，满好。不过会不会有运行问题?当年的《风云》可真是噩梦啊……

国产游戏的编程确实与欧美差得太远啦(汗)，很多都是又大又慢。《新Ⅱ》可以说是中规中距吧，选择最大安装 1.3GB 后效果很好，基本不会有等待现象。如果是普通安装和最小安装稍差一些，此外还有专门为 PⅡ以下玩家量身定做的"特殊版"，总之绝对达到了"可玩"而不是"可忍受"的标准。



还有一个问题！就是我在先期报道里看到二代新增的地图跳跃功能，只要点出工具栏的"地图"选项就可以在各场景间瞬间移动。但为什么现在江小鱼可以在四海跳跃，而花无缺不能在移花宫跳跃?

在城镇里一般都可以跳跃，这是《新Ⅱ》最体贴的新设计，免得你无聊地走来走去　不过在有敌人的地方就没法跳了，否则怎么练级呀？一些特定场景在全灭敌人后也能跳跃。这是人家的考虑周到。

《新Ⅱ》的好话也快被你说干净了吧。难道它会比我第一喜欢的"仙剑"和第二喜欢的"轩辕剑"还好吗?！

其实《新Ⅱ》里有趣的东西还很多呢，我要都跟你讲了你就不买了。不过要说与"仙剑"和"轩辕剑"的差距，我认为主要的是在情节和文化背景方面。"轩辕剑"以壮丽的历史时代作为舞台，叙述人物在时代大潮里的命运起伏，给人气势磅礴的感觉。而《新Ⅱ》不过是不知哪朝哪代的武侠演义，一群侠客们的恩怨情仇，在文化底蕴上自然难登大雅之堂。而"仙剑"的煽情更是一绝，至今无人超越，虽然《新Ⅱ》里的爱情故事也很好，但大家都是看了古龙的原著来玩的，所以玩家永远无法在这里体会到"仙剑"里林月如死去时那种突如其来、痛彻心肺的悲哀。所以说改编名著是个好注意，能够在短时间内让产品被聚焦，而它带来的副作用就是：无论游戏怎么做，都难逃原作的阴影，难以成为真正的经典大作。至于其它地方嘛，恕我直言，《新Ⅱ》并不比任何一款武侠游戏差。

没错，名著改不好，挨骂的危险也很大。你这么一比，我认为《新Ⅱ》和《轩辕剑Ⅲ》基本是旗鼓相当了，可以并列亚军。"仙剑"嘛，还是让它保有"终身荣誉奖"好了，以免我被愤怒的仙剑迷们打死。既然是这么棒的东东，我要下定决心买了……听说《新Ⅱ》上市一礼拜就已经出货十万套了，对于宇峻公司来说多卖一份只是一小步，对我这超级 D 版狂人来说，买一份正版游戏可是历史性的一大步！电视台的记者来了没有?

抱歉……本店本微货少，在我们刚才聊到第十自然段的时候，最后一份已经卖掉了……

我……@#*&$%#@*……■

图像表现	86
音乐音效	80
操控	85
创意	85
故事性	90

86

出品公司：宇峻/智冠
国内发行：智冠
发行版本：4CD/WIN9X、NT、WIN2K
类型：角色扮演 RP
最低配置：P166/32MB、4MB显卡、4速光驱、680MB硬盘
3D加速卡：不支持
3D声效卡：不支持
多人游戏：不支持
控制：鼠标+键盘
出品日期：2000.8
官方网站：www.uj.com.tw/tth2-web



文/执火　编辑/游骑兵

银河创世纪Ⅱ(Imperium Galactica 2，下文简称 IG2）是由 Digital Reality 制作，由 GT Interactive 发行的一款以在银河系征服和探索为主题的科幻星际即时策略游戏。IG2 是在《星际争霸》风靡世界充斥了每个即时策略迷的电脑之时推出，作为 1997 年那部史诗般的《银河创世纪》的续集，IG2 到底会以什么来吸引众多即时策略的铁杆游戏迷呢?

图象和声音

对于即时策略游戏来说，图象是它吸引玩家注意的首要因素。一运行这款游戏，IG2 就以它画质精细、场面宏大、音效逼真的片头电影震撼开场，在这方面可以说是非常出色，这也应该是它最大的卖点。在游戏中我们还可以看到大量的过场动画，动画中的每一个角色都被精雕细琢，加上出色的配音，使他们异常鲜活，令我们犹如置身在一场真正的星际大战之中。

在游戏中，星际全图为我们描绘出浩瀚太空的独特景观：可供殖民开发的行星在深邃的宇宙空间、星云和遥远星球的映衬下显得蔚为壮观。雷达区间的红色暗影和飞船的兰色可视边界搭配得非常养眼。游戏中每个行星都有各自的表面特征，乱石、丘陵、绿草、沼泽、火山等应有尽有。从画面材质拼接等细处我们可以看出游戏的制作者对这方面的认真态度。当然，游戏中少不了要用不同的天气状况考验你机器中图形卡的特效能力，诸如此类的"雕虫小技"给笔者留下了深刻的印象。

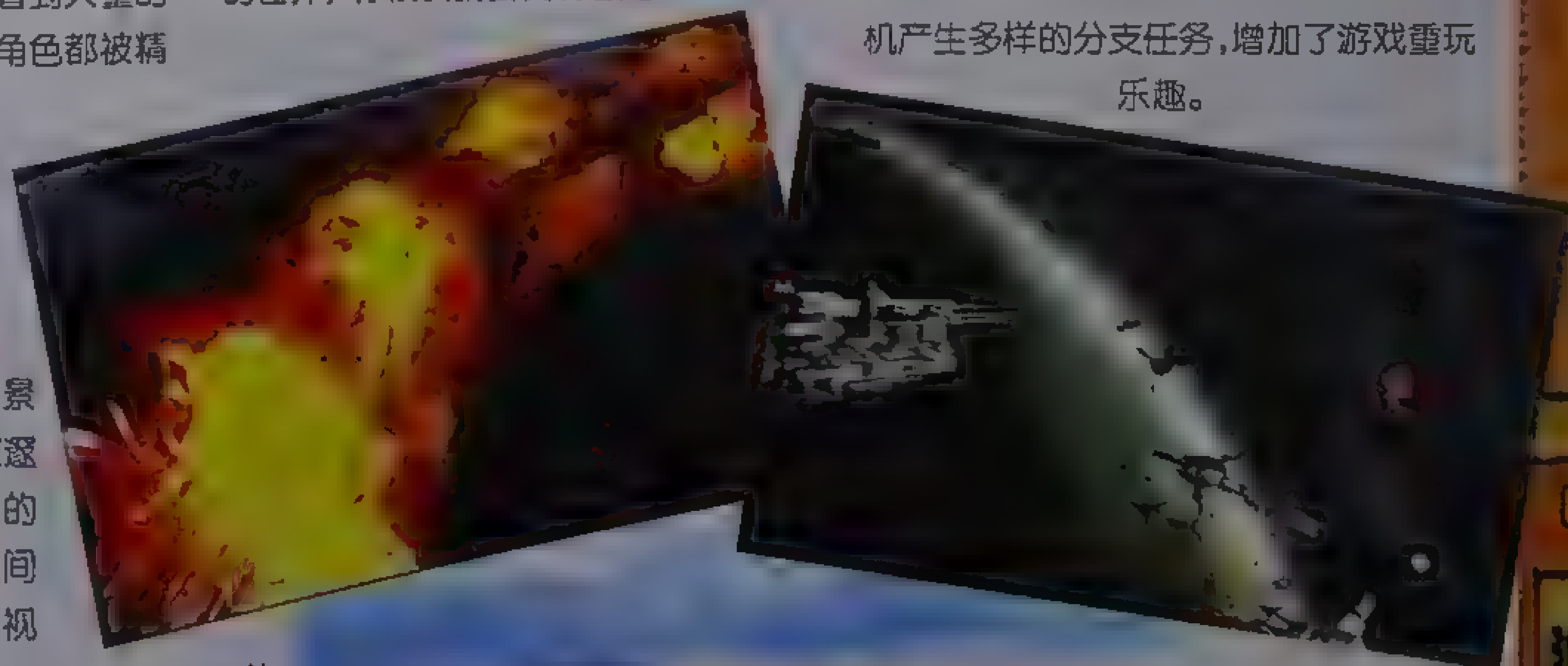
如果玩家细心的话就会发现所有的武器，无论是舰船还是地面装备，都进行了精细的制作。它们装备不同武器的外观会明显不同，受损严重的坦克会着火、冒烟，不同种类的炮车可以发射出不同色彩、长度的光束，产生不同程度但同样辉煌的爆炸场面。

不过较之精美的过场影像而言，游戏中的声音效果就显得黯然无光了。虽然有优美的背景音乐和不同环境里的不同音效，但声音方面缺乏变化和新意。

游戏内容

好的情节是构成一款成功游戏最关键的因素。如果你开始进入 IG2 为你营造的世界，你很快就会发现它是如此繁博：这是由 8 个种族共同开发拥有的独特宇宙。在单人游戏中，玩家可以在三个不同的种族中选择其一：Solarian、Kra' hen、和 Shinari，这三个种族分别具有各自不同的特点。这里没有孰是孰非，只有胜利、征服和勇往直前。

游戏中每个种族都有自己独特的舰船和优缺点，但是却没有各自种族独特的建筑或技术。所有的 8 个种族(联网时可选）的技术树完全一样而且是线性的，显得有些单薄。单人游戏中可选的种族有 3 个，其中 Solarian 的发展均衡、新技术开发快且费用低；Shinari 是高度商业化的种族，贸易收入是其它种族的 2 倍，是战略玩家的首选；而 Kra' hen 种族酷爱战争，生产武器成本较其它种族低，是喜好战斗的玩家的选择对象。在游戏战役中，会随机产生多样的分支任务，增加了游戏重玩乐趣。





过场影像气势宏大令人叹服

游戏界面

无论你是谁，只要玩过 IG2，都会在感叹它精美动画的同时深有感触：这款游戏为玩家提供了一个简单快速地处理复杂任务的游戏界面。确切地说游戏为我们提供了一繁一简两套操作界面。

在简单界面中我们可以完成所有游戏指令。例如在进行开发项目的研究时，玩家可以使用界面右上角的快速研究键进行研究。在维持玩家的帝国时，在屏幕左下角的窗口显示被选中对象的基本信息，例如被选中行星的人口数量、增长率和生产状况，被选飞船编队的情况等。玩家还可以展开窗口获得更详尽的信息。另外一套相对繁杂的游戏界面除了外观精致外，依旧方便实用。界面上还有一个时间条，玩家可以随时改变游戏速度，甚至可以暂停下来发布自己命令。这个选项对丰富游戏的策略性起了很大的作用。

友好的界面在战斗中得到了很好的体现。战斗操纵的简单，保证了玩家能在战斗中运用自己的战略战术，为玩家充分发挥各自的长处提供了可能。舰队编队的格式选择很方便，目标的定位也很精确，行动在任何时刻都可以被暂停，玩家可以随时改变打法选择新战术进行攻击。

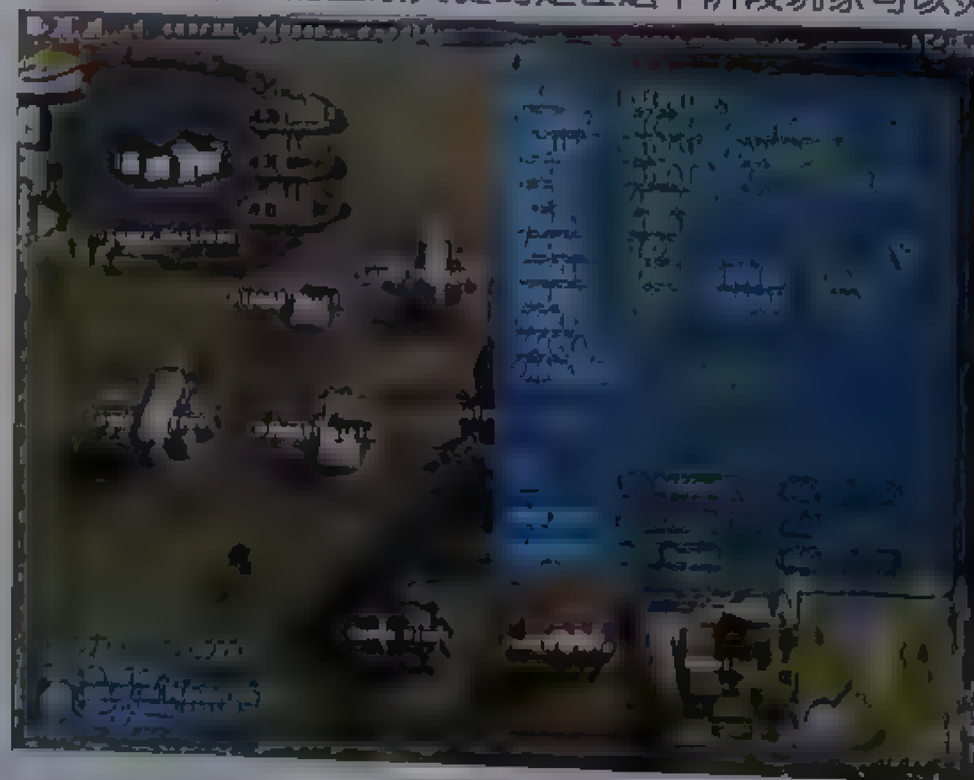


从空中到地面的进攻

游戏设计

同所有的即时策略游戏一样，在与对手竞争中保持领先就意味着胜利，这需要不断地进行探索，增加殖民地，扩大战果。游戏中，通常在你派出舰船进行空间探索的时候，对手会趁火打劫，对你的行星基地进行致命攻击。为了预防悲剧的发生，你应该非常重视行星基地的坚固防御。只有这样才能使你在派出大量舰船探索未知空间而母巢受到攻击时不给敌人以可乘之机。而且在游戏中仅仅掌握旧式武器是无法生存的，你必须不断地升级武器和装备，以保证有效的防御能力。在这款游戏中，玩家仍旧可以使用在大多数即时策略游戏中都非常行之有效的战略——"釜底抽薪"，通过摧毁工厂和能源站来降低敌人行星的发展速度，也可以用消灭敌方能源站的方式使防御系统失效，然后开始进攻。

对 IG2 来说，整个游戏的精华部分主要集中在中期。游戏早期，战斗的主力一般是大量的战斗机加上少数驱逐舰或轻量级巡洋舰，无法进行良好的控制。到了游戏中期，战斗可选的兵种多，武器也多，而且最关键的是在这个阶段玩家可以灵活运用战术和阵型对敌人进行有效打击。随着游戏进程的发展，游戏后期高技术的出现使得策略成分变得很少，失去了游戏中期刚刚获得的乐趣。也许游戏的制作者过多地强调了高技术，而忽略了这是应以策略为主的即时策略游戏。



方便的简易界面

IG2 为玩家提供了一个非常有趣的管理方式：计算机接管。比如你可以把一个殖民地设定为军事自动管理，计算机就会自动建立防御系统。当安全保障工作完成后，你还可以转换设定，让计算机进行研发或者是纯粹的殖民建设。对笔者这种每每联网对切游戏就会手脚大乱的玩家无疑是一个巨大的福音。可以预言，这种非常有趣的管理方式将会很快被其它游戏效仿。

说句心里话，在这个游戏中，我们或多或少会有些似曾相识而缺乏新奇的感觉。虽然它没有我期待得那样优秀，但如果你是一个《星球大战》迷、一个即时策略游戏爱好者（无论你喜欢智取还是豪夺）、一个游戏效果的偏执狂，那么这款游戏都将是一个不错的选择。对了，由于这款游戏没有做本地化，你还要具备一定的外语水平，不然有些命令很难领会，但不妨视其为游戏、学习一箭双雕的捷径。■

图像表现	83
音乐音效	80
操　　控	95
网　　战	70
策 略 性	85

84

英文名称：Imperium Galactica 2: Alliances
出品公司：Digital Reality / GT Interactive
国内发行：奥美电子
发行版本：4CD / WINDX
类　　型：策略・ST
最低配置：P233 / 32MB、4速光驱
推荐配置：P II / 64MB　8速光驱
3D加速卡：D3D
3D声效卡：DS3D
多人游戏：支持
控　　制：鼠标
出品日期：2000.1
官方网站：www.imperiumgalactica2.com



埃及艳后

文／APPLE　编辑／东东

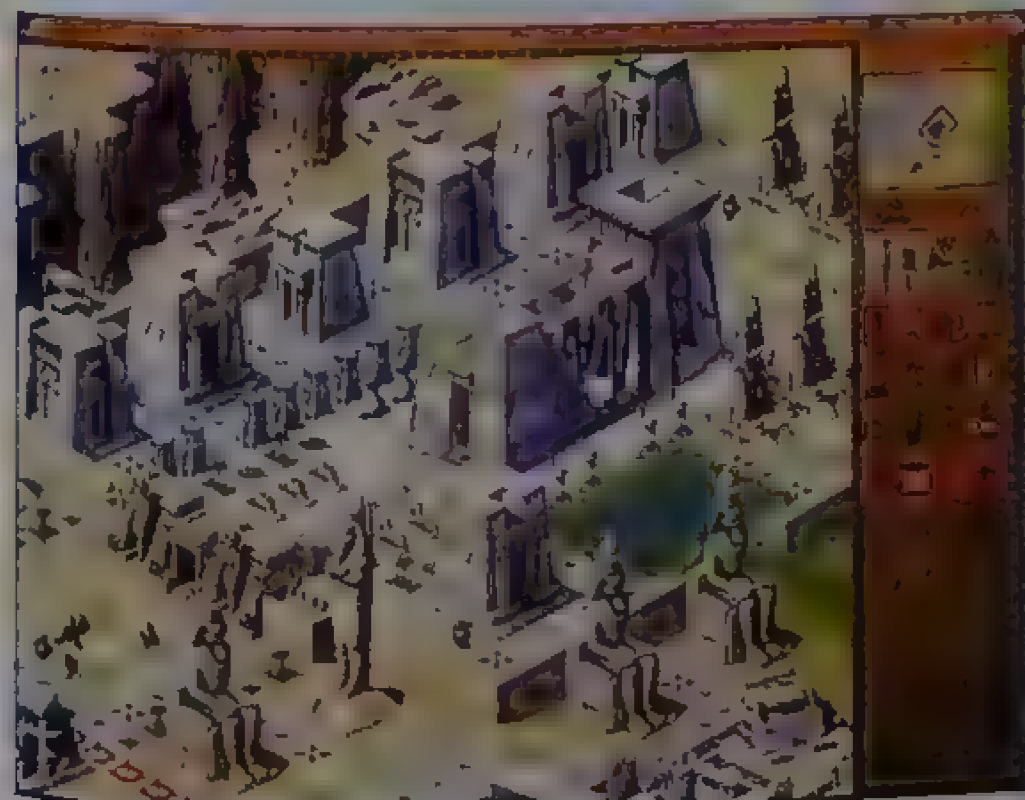
为了让新上市的《法老王》资料片能博得更高的票房，SIERRA 公司借用了"埃及艳后"克里奥帕特拉（Cleopartra）这张鼎鼎大名的王牌作为游戏名称。看过美国巨片《埃及艳后》的朋友们，一定会对那位用倾国美貌征服了恺撒大帝的女皇印象深刻。事实上，克里奥帕特拉统治时期，是埃及这个文明古国最后的、也是最辉煌的一个时代。

"克里奥帕特拉的首都"（Cleopartra's Capital）是这款资料片新增的四个战役模式之一，它描绘了埃及帝国最后的黄昏。其它三个新增关卡分别是"帝王谷"（Valley of Kings）、"古代征服者"（Ancient Conquerors）和"拉美西斯二世"（Ramses Ⅱ）。帝王谷就是如今赫赫有名的金字塔群所在之处，在游戏里，你将回到金字塔还未在此建成的遥远岁月，在此大展宏图；"古代征服者"叙述了埃及与波斯、腓尼基等等强大邻国之间的战争；而"拉美西斯二世"则是以另一位伟大的法老拉美西斯二世为主题的，你将重温他的丰功伟绩。

除了这些全新战役模式以外，游戏最大的改革就是你可以任选一个任务或者一个战役来玩，甚至包括《法老王》里的那些关卡哦！当然，如果你喜欢游戏的连续性，也可以同前作一样，进入"家族历史"（Family History）模式从最古老的年代开始玩起，一关关打下去，直到埃及艳后的时代，而你家族光辉历史就是古埃及发展的文明史。最后游戏会为你的家族评分。

设计者们惟恐各位玩家在打通所有关卡后意犹未尽，于是又新加了"任务编辑"（Mission Editor）模式，你可以在这里对所有的关卡进行疯狂修改，包括地图、敌人、可以建造的建筑等等，想想吧，把初始金钱设定 99999……哇塞，太过瘾了！

从画面上看，《埃及艳后》相对前作变化不大，但是也照例新增了一些建筑，如奇迹建筑中的亚历山大图书馆、拉美西斯神殿、费洛斯灯塔，以及普通建筑中的指甲花农田、画室、灯饰制造厂。职业方面的新内容有画家、灯匠和古墓工匠等等。



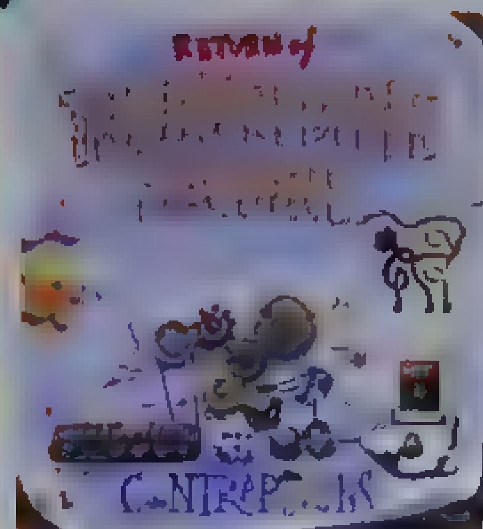
就如同《法老王》成功借用了《凯撒大帝》的战略系统一样，《埃》也一样地是延续了前作系统并加以改进，但并不明显。游戏的首要任务依然是进行基本建设，"民以食为天"，首先让城市的百姓吃喝不愁，才能逐步发展制陶、纺织（亚麻）、造纸等等经济商品。另外，还得大力发展进出口贸易，出口自己富余的产品，进口自己需要的商品和原材料。"发展才是硬道理"，人民安居乐业了，才能向外扩展，打赢各种扩张或自卫战争。游戏的战略内容比前作稍有强化，但是过关不一定要彻底打败对方，有时候"苟延残喘"也就行了。老百姓的 AI 仍然不高，另外感觉各种灾难的来袭好象比原来更为频繁。

作为一个资料片，《埃》做到了这个程度，应该说还是很不错的，但是其千篇一律的系统和不思进取的声画效果却又不能不说是游戏的遗憾。在笔者拙文收尾之时，有新闻说 SIERRA 的"古文明"系列的新作——以古希腊为舞台的《宙斯》已经开始 BETA 版的测试，从目前发布的画面看来，尚无发现突破性变化。希望制作小组能够更加积极地研发更棒的游戏引擎，开拓更好的游戏思路，并在下次的作品中充分体现出来，以飨殷殷期盼的玩家！■

图像表现	87
音乐音效	85
操　　控	86
网　　战	80
策 略 性	88

86

英文名称：Cleopatra
出品公司：Impressions / SIERRA
国内发行：未定
发行版本：1 CD / WIN9X
类　　型：策略　ST
最低配置：P133 / 32MB　4速光驱
460MB 硬盘
3D加速卡：不支持
3D声效卡：不支持
多人游戏：支持
控　　制：鼠标 + 键盘
出品日期：2000.7
官方网站：cleopatra.impressionsgames.com



重返不可思议的机器

文·编辑/东东

还记得十九世纪的机械工业时代，在神秘科学家们的工作室里，那些奇妙而有趣的装置吗？清晨，古怪的老教授在被窝里把一只皮球扔到地上，皮球顺着轨道滑行，触动一支杠杆，杠杆把门外装着晨报的信桶拉进来，信筒碰到转笼里小白鼠，它疯狂地跑起来，带动发电机，通电后的吐司炉开始工作，面包片跳到盘子里，盘子的重量压下天平，牵动一根绳子，拉动打火机，点燃酒精灯给咖啡壶加热。很快，裹着睡衣的教授先生就能一边享用早餐，一边看伦敦的今日新闻了。

《重返不可思议的机器》（Return of The Incredible Machine）正是基于以上创意设计出来的"不可思议"的游戏。这款容量不大的游戏由 217 个大大小小的谜题（或称"关卡"）组成。一般每个谜题的结构是这样的：在左边工具栏的上部的大框内写明了本关的任务，虽然是 E 文，但是很简单，查查字典相信大家都能明白意思：如让球滚到篮子里、发射一枚火箭、用罩子捕获一只猫等等。在画面下方的横长栏里就是可以利用的工具了：除了球、杠杆、齿轮、蜡烛这些常用道具外，还有老鼠、奶酪、鳄鱼、加农炮……等等匪夷所思的东东。你将利用这些工具在画面上架起一台复杂的机械，来完成任务。机械架好之后，只需按一下左上角的红色"START"按钮，一切就开始运转了。如果失败，再按一下左上角的"STOP"按钮即可重新架设。



进入不可思议的实验室

如上所说，谜题里提供了很多古怪的道具。为了让玩家熟悉它们的用法，游戏专门列出了 50 关教学任务，强烈建议初学者必玩！新游戏默认进入教学模式，"不可思议的机器"系列的老玩家们也可以在"OPTION"里选择"LOAD"，直接进入正式游戏。这里分为四种难度，如果你在上次的智商测验中得分在 150 以上，可以考虑先玩最高的"EXPERT"级。否则的话，还是请循序渐进吧。

在游戏中，解决谜题的方法往往是打破常规思维带来的障碍。举个简单的例子：譬如说一只咖啡壶，一般的作用是加热后利用蒸汽推动物体。但是同时它还是一个重物，你可以让它从空中落在杠杆上；或者掉在转笼上，惊吓小白鼠带动皮带轮；你甚至可以把它作为障碍物，起到某种阻挡作用……总之，不按标准答案来解题，充分自由地发挥自己的想象力和创造力，在那些超难的关卡里，这往往是成功的关键。

如果你在绞尽脑汁后仍然抓狂的话，



总共有100多种古怪工具



不妨开启左侧工具条里的"HINT"功能，电脑会用提示问题的关键所在。不过，在最高难度里是没有"HINT"功能的——因为敢于挑战这里的玩家必然是重量级高手，想必是不需要参谋的。）

虽然我们常为某一关的解决方案抓破头皮，但是如同数学题一样，大部分谜题都有多种解法。因为解法的多样性，每次成功过关之后，都会有四个选项——"清除重玩"、"重新演示解决方案"、"演示标准方案"和"进入下一关"，你甚至会发现自己的解题答案比设计者更为高明呢！

为了增加耐玩性，游戏里有双人对战模式和设计关卡模式，但效果很糟。双人对战模式是在同一个场景里两人联合解题，每人在限定时间内用一件物品为一步，完成最后一步者为胜。最后的情况可想而知……就是乱搭乱建，互相拆台。关卡设计模式虽然不错，但是总不能自己设计谜题自己来解吧？我看了一下游戏的官方站点，好象没有发现能够上传或下载自制谜题的地方。如果不想让玩家在通关之后就把游戏扔掉的话，制作公司应该加快建设网上的谜题交流功能。

与"俄罗斯方块"、"仓库番"和"扫雷"等等益智游戏一样，《重返不可思议的机器》决不是那种会让你眼前一亮的东西。但是，看似简单的规则，实际是对玩家智商的巨大挑战；而平平常常的画面下，更隐藏着千变万化的乐趣——正如游戏制作组"ULTRA"的口号所说："Easy to play hard to stop."（上手容易罢手难）。■

图像表现	75
音乐音效	72
操 控	88
创 意	95
[illegible]	90

84

英文名称：Return of The Incredible Machine: Contraptions
出品公司：Ultra/Sierra
国内发行：未定
发行版本：1CD/WIN9X
类 型：益智/ST
最低配置：P90/32MB，4速光驱，50MB硬盘
推荐配置：P166/64MB 4速光驱 100MB硬盘
3D加速卡：不支持
多人游戏：支持
控 制：鼠标+键盘
出品日期：2000.8
官方网站：www.nowthisisfun.com/contraptions

还记得那个风靡全世界的《口袋妖怪》吗？那一只只可爱而又机灵的宠物，不知道让多少人沉迷其中。而以下所介绍的这款《谜之宠物》(Mytery of Pets)，将给我们带来了一个全新的宠物世界。

初看上去，《谜》类似于《口》，但《口》比较注重宠物妖怪的收集和培养，而在《谜》中所要做的不仅是对宠物妖怪的培养，还要经营好你的宠物店。例如你要给商店进货，聘请雇员，了解商店的营运情况并做出相应的调整，同时对你商店做宣传等等。所以说《谜》物不简单是一个养成类的游戏，更结合了经营模拟的特点。

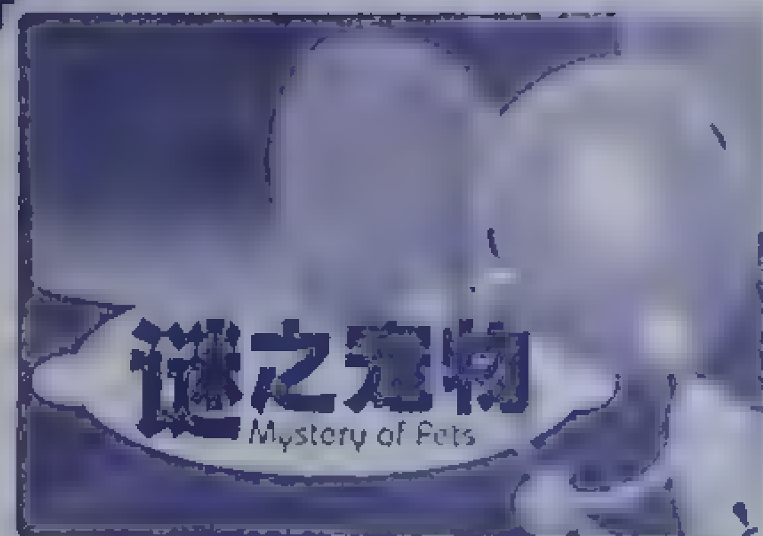


游戏开始时你可以设定你的宠物店名称和代表你的虚拟人物即宠物店店主，包括性别、年龄和名字任由你的选取。比较有趣的是，每次进入一个新游戏，游戏所提供给你的宠物店主的造型都不相同，但同时不能在创建人物的时候自己选择造型，这又不能不说是一个小小的遗憾。

游戏的难度分三个等级，其主要差别就是初始资金的多少。在 3D 游戏风行的现在，《谜》也不可避免地使用了 3D 引擎，游戏里的人物、建筑、物品和宠物等都由 3D 构成，你可以旋转视角从不同的角度观看。游戏的画面风格非常卡通，由于使用了实时 3D 绘制，看上去比较柔和鲜艳，也比一般的 2D 画面多了几分操作和观察上的灵活性。

宠物店可用的设备分为货架、营业性设备和公益性设备三大类。货架类的有食品架、报刊架、纪念品架、药品架、日用品家、装饰品架和宠物品架；营业性设备有饮料机、自动成像机、收款机、糖果机、自动点唱机和冰柜；公益性设备有植物、垃圾桶、灭火器和空调。游戏中的货物更是繁多，每个货架都有对应的一系列货物。游戏中对每一件设施和物品都有扼要的功效介绍，使玩家不会对物品的功效感到迷惑。

游戏的重头戏就是培养宠物。在游戏中的宠物造型多达 57 种，玩家每次饲养都会得到全新且刺激的感受。要培养好一个宠物决非易事，从孵化开始，要给宠物喂食、打扫卫生、打针，还要训

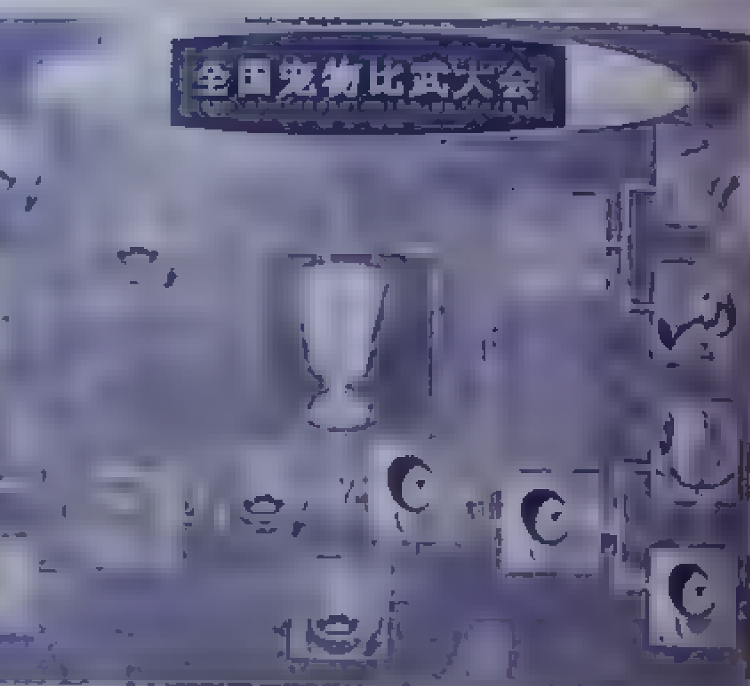


谜之宠物

文/汪伏　编辑/游骑兵

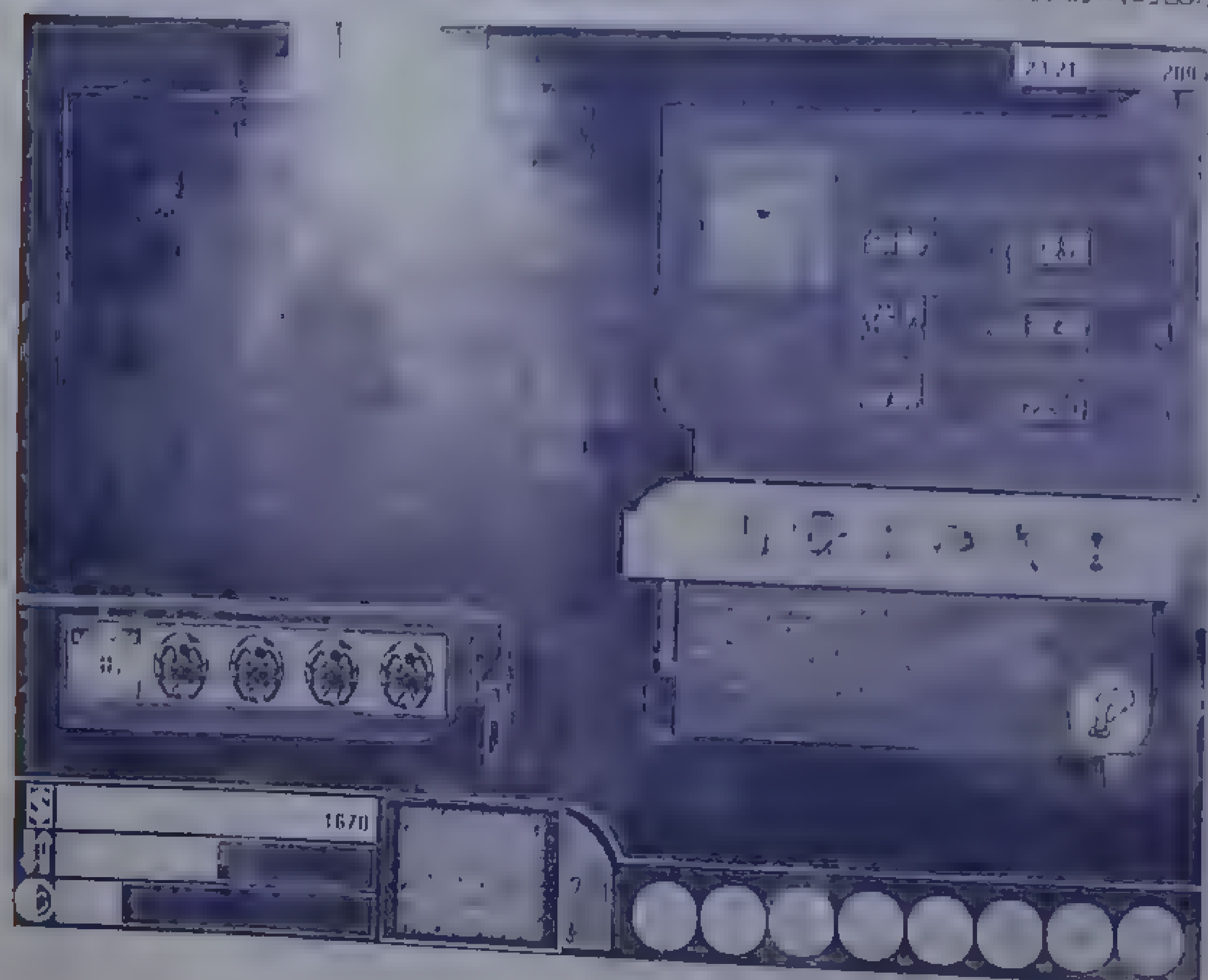
练宠物，使它成为更优秀的宠物。在这个过程之中，你要时刻小心你的宠物参数，把生活和训练结合好，否则你的怪物很可能会夭折。当你有了超强的宠物时，你就可以用你的宠物去赢得一个个奖项了。游戏同时还提供了宠物竞赛的功能，玩家可以把他们饲养的宠物"带出门遛遛"，与游戏中出现的其它宠物对战，或高歌猛进，或一败涂地，甚至于"马革裹尸还"……另外，本游戏还吸收了万智牌中的精髓，在游戏中加入了宠物收集与图鉴的制作，这就为所有爱好收集的玩家增添了更多的乐趣与满足感。

除了宠物培养以外，游戏的另一个重点便是宠物店的经营。你首先要买一间房子做店铺，有了房子以后就是增加设备，然后是进货。要进什么物品你都要考虑好，因为游戏中不同的人物有不同的购物习惯、爱好，[illegible]方面都不同。除了这些你还要招聘员工，选到好员工可不是一件容易的事情，那就要看你的运气了。当这些都准备好以后，不要忘记给你的宠物店做宣传哦，否则店再好，也不会有很多人来光顾的。宣传的方式有传单、报纸、广播、电视和活动，每种宣传所需的费用都不一样，当然效果也不同。一切准备好后就可以打开店门迎客了，游戏中的孩子、大人、老人各有所需，一定要注意店中所提供的货物不能单一，否则会使商店的经营有困难。



游戏的操作界面非常人性化，每个选项都配有符合选项意思的小图标，把鼠标放在上面还会出现简短说明。游戏的配乐是用电子乐器合成的，但效果还不错，音乐清新，与游戏整体风格很贴近。

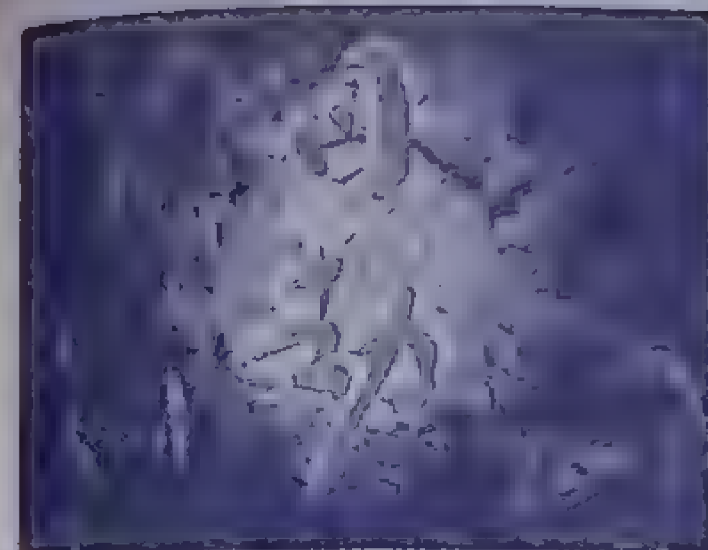
"全国宠物店冠军"、"天下第一宠物武道会"，加上多种可爱的卡通宠物造型，随盘附赠的20多个可爱屏保、100多张漂亮桌布……这款策划、制作全部由国人担纲完成，结合了策略养成与经营模拟的游戏，希望能伴您度过轻松愉快的时光。■



图像表现	[illegible]
音乐音效	[illegible]
操控	[illegible]
创意	[illegible]
耐玩性	[illegible]

82

英文名称：Mystery of Pets
出品公司：猛犸世纪多媒体工作室
国内发行：[illegible]
发行版本：2CD/WIN9X、NT、WIN2K
类　　型：策略（ST）
最低配置：P II 300/32MB　3D加速卡　4速光驱　300MB硬盘
推荐配置：P II 350/64MB
3D加速卡：D3D
3D声效卡：不支持
多人游戏：不支持
控　　制：鼠标+键盘
出品日期：2000.8



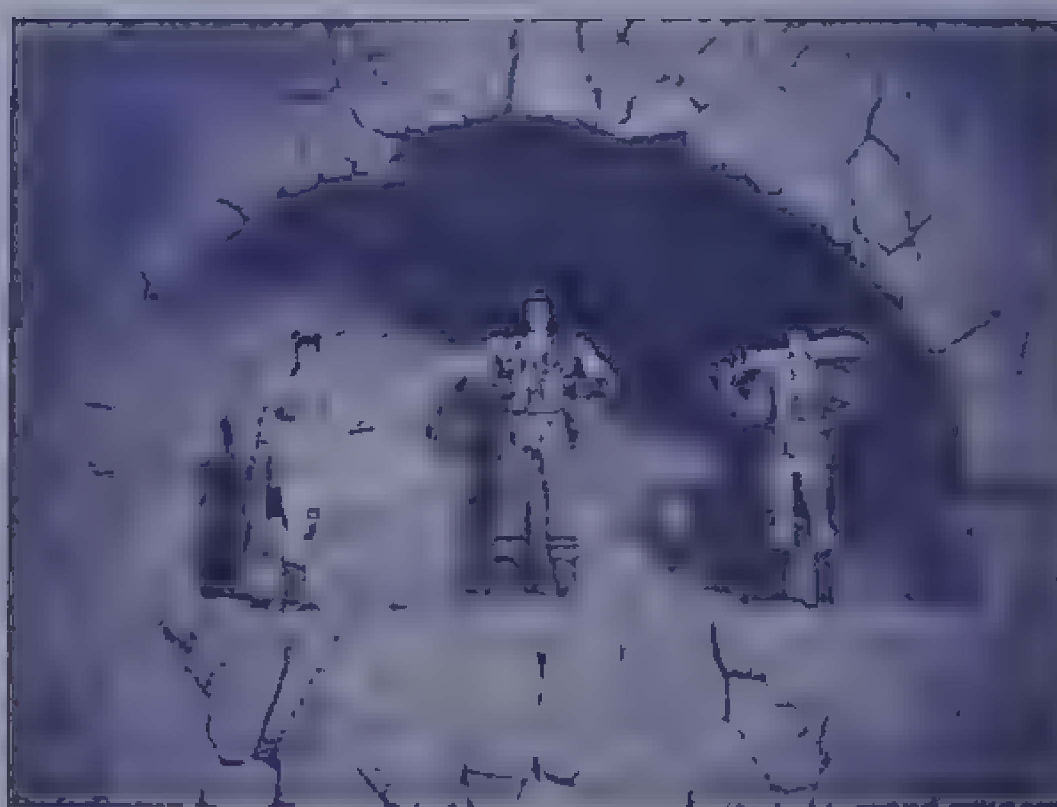
日劫

文/天翊网·APPLE& SNAKE　编辑/东东

今年是RPG游戏的丰产年，作为这种游戏中的一个重要分支的武侠RPG游戏，同样好戏连台，比如《笑傲江湖》、《剑侠情缘II》以及刚刚推出的《新绝代双骄II》等等。除了这些名气非凡的大作之外，不知大家有否注意名不见经传的DIGITOY开发设计的《日劫》？

它取材于中国古代神话中"羿射九日"的传说，是一款典型的"DIABLO TOO"（仿大菠萝）游戏。话说后羿射杀危害人间的九个太阳后，太阳们的父亲——天帝为之震怒，挥手召来天雷劈向后羿……更可怕的是那九个太阳魂魄未散，而且堕入魔道，魔气感染了那些毒虫野兽，激发出魔性，转变成更为残暴凶邪的魔怪！人类的悲惨时刻由此开始，玩家的冒险也自此展开。你在游戏中的任务就是寻找后羿留下的宝物，并打倒邪恶的金乌怨灵。

进入游戏的选项界面，背景浮雕把人类与魔怪战斗的场面表现了出来，很具力量感。游戏设置中也包含了今年流行的"血迹显示"选项，避免过分血腥画面对低年龄玩家的不利影响。假如你的电脑不够"劲"，也可以关掉其中的"游戏特性显示"项。选择开始游戏后，玩家会看到有三位主人公正各自施展拳脚等待着你（和通常的游戏模式一样，三人中必有一位巾帼英雄！）他们分别叫蔡剑麒、曲灵儿、落南天。且听我一一介绍如下：


主角的选择

蔡剑麒：自幼遭父母遗弃，幸遇好心铁匠收养。但身怀异能，并有灵光护体，由于身世悲惨，郁郁寡欢，显得极不合群，一待长大成人，为解开自己久藏心底的身世之谜，毅然展开未知的冒险旅程。

曲灵儿：美丽的少数民族女孩，酷爱寻宝，闯荡江湖，只为心中痴念的宝物，那怕是千难万险。


战斗画面看起来很吃力

落南天：作为神医之子，不仅没有继承家父神奇的医术，反而一心尚武，个性莽撞，为了寻找超越天地力量的关键，但凭一身好武功，踏上征途。

任选一人确定后，玩家将会出现在劫后余生的人类寄居地——余城。这时您会听到逼真的鸡鸣狗叫声，同时画面的2D仿3D的效果能令你看到青黄相错的草地、古色古风的建筑、甚至片片红叶随风而落……《日》的画面特点是采用了所谓的"PowerEffect－Edit"系统，你无须理会这个拗口名词的念法，总之此系统的最大特色，在于能降低画面特效对CPU的负担。所以即使你没有3D加速卡，《日劫》依然呈现出相当漂亮的画面效果。游戏中的迷雾沼、密穷林、黑暗洞、怒雪山、无望漠等等场景无不靠此而显得无比精细逼真。

玩家的人物的道具和选项栏位于屏幕的下方，界面使用石雕风格来展现。你所需要的药瓶则放在明显的平台上，取用方便，并且有注明药瓶的数量。点进装备栏，操作面板与《暗黑破坏神》和《风云》是同出一路的模样。回到总栏，这里还有一个任务选项，里面是你将要完成的任务。这应该是为记性不好的玩家准备的，很周到喔！在总的界面板上的两侧，分别有红


浩劫后的人类聚居地：余城

色和蓝色的两根管道样的东东，它们代表着你的血和真气。同时在他们旁边各有一个对应颜色的按钮，选择红色按下后会告诉你关于道具、魔怪的信息及余城的来历。蓝色按钮按下进去后，则是环境设定板。好了，一口气说了这么多，该是把控制权交还给玩家了，您将扮演英雄，四处斩妖除魔，最终拯救人类。

游戏之前，还得要告诫玩家：您的金钱会很吃紧，在游戏的开始阶段，武器店里的东西都很昂贵，店家也太黑心了。不过，在你无事闲逛的时候，能拣到很多的药品，其次，在完成任务的同时，装备也可在宝物箱中取得，省了很多银子。

与敌人打斗时，鼠标的左键可要不停地按，而且可根据敌人的方位，左旋或右旋鼠标来击倒魔怪。这种操作手法与《银色幻想》相仿。还有一点，就是你补血时，打开界面板时，魔怪可不管你在干什么，会继续向你走来，你最好离开战场，再进行操作。游戏做的最好的地方在于魔兽与玩家的高互动性，举例来说，怪魔通常会直接攻击玩家，但是胆小的精魔就会"诱敌深入"，引诱玩家进入死亡陷阱中。因为魔怪变得更狡诈了，所以玩家在战斗时要更需凭借智慧，而不是蛮干，光靠"匹夫之勇"是不行的。同时补充一下，如果玩家的血严重不足，身边又没有药品支援，可站在僻静处，静养片刻，可自动补血。


怪物图鉴

我在玩的时候，出现了一个奇怪的现象，当我在完成成人考验时，发现了一个隐身的敌人，怎么打也不能要了它的老命，只见血花飘飘，未见人倒地。可是在重新读档后，却发现那位隐身者莫名其妙地消失了，这是不是游戏的 BUG，还有待考证。

《日劫》并不属于纯正的 RPG，它融入了许多新元素，游戏中不断以繁杂的分支任务来牵动你的种种行动。玩家在游戏中如果扮演三位不同的主角，虽然他们的目的都是一致的，找寻后羿踪迹，但各自的游戏剧情是相对独立和不同的。游戏中的武功可分为刀法、剑法、掌法三大系，每系又各有九种招式。你最好采用单一的武功门类发展，只有这样，不断累积的经验值才能使你武功精进，最后打败更厉害的魔怪。

游戏的音效比较逼真，譬如余城中的[illegible]的叫声，雨点打到地上和落在树叶上的哗哗声都令人有身临其境感。游戏的音乐创作是由大名鼎鼎的狮子吼工作室来完成的。他们的作品相当的不错，特别擅长的就是古装武侠游戏的音乐。这次同样没有辜负众望，为游戏谱出了极其衬托剧情的美妙乐章。

说了这么多，《日劫》究竟如何？个中滋味还需自己去体味，才能知道其中的奥妙。应该说目前为止，这款游戏最大的失误在于选择了一个错误的时间发售，如果能够错开暑期《暗黑破坏神》等等大作的档期，选择一个游戏发行的低潮时段，是不是能够卖得更好呢？■

编辑笔记

类似于《春秋英雄传》，虽然在游戏形式上与"大菠萝"相仿，但实际功力相差甚远。画面精细不假，但是感觉杂乱。人物造型偏小，与怪物作战太费眼睛。一些细节考虑得比较周到：如怪物图鉴、任务记录等。每一个 NPC 居然都有名字，只是不知道这样有何意思？

[illegible]	[illegible]
音乐音效	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
故事性	[illegible]
[illegible]	[illegible]

76

出品公司：Digitoy / [illegible]
国内发行：未定
发行版本：2 CD / WIN9X
类　型：动作角色扮演（AC/RP）
最低配置：P200 / 32MB、4速光驱
3D加速卡：不支持
3D声卡：不支持
多人游戏：不支持
控　制：鼠标+键盘
出品日期：2000.7

心魔

文/Chance　编辑/游骑兵

恐怖源于人类的本能，这种发自内心深处的颤抖同时也激发出人们无穷尽的探知欲。也因此，长期以来恐怖题材的游戏广受玩家欢迎，甚至跨越了硬件平台的区隔（比如"生化危机"系列）。今年在已经和即将发行的电脑游戏中，带有浓厚恐怖悬疑色彩的作品不在少数，比如正走红的《恶灵》和《狩魔猎人Ⅲ》，即将制作完毕的《生化危机Ⅲ》PC 版和《鬼屋魔影Ⅳ》，当然还有这里要介绍的《心魔》(Devil Inside)。

《心魔》是欧洲著名制作公司 Cryo 推出的一款新作。说起 Cryo，他们的《时空旅人》、《龙剑客》、《亚特兰提斯》、《尼伯龙根的戒指》和《浮士德》无一不是大作。与这些探讨人类本性、揭露社会弊端、展望未来的经典之作相比，《心魔》只能算是个小品。它没有上述前辈正经八百的深刻立意，也没有华丽宏大的场景，它所拥有的是新奇的背景框架、优秀的外在表现和峰回路转的剧情。游戏初上手，我就有似曾相识的感觉。故事主线发生在一所"闹鬼的大房子"里，有点熟悉是吧？后来看了官方网页的报道才知道，《心魔》的游戏策划请来了"鬼屋魔影"系列的编剧 Herbert Chardot，难怪！好了，还是先介绍游戏剧情吧。

前面说这款小品有着不错的背景框架，是因为这次您要扮演的既不是拯救人类于危难的大英雄，也不是奋力逃出生天的倒霉蛋，而是"自投罗网、勇赴前线"的电视节目外勤主持人戴夫·库姆(Dave Cooper)。美国洛杉矶 WWWL@电视台有一套王牌节目——"Devil Inside"。这个节目以现场转播、演播室评论的方式报道各地无法以科学解释的灵异事件。最近好莱坞近郊一座荒废已久的歌特式大宅"影之门"里传出闹鬼的消息，时值万圣节之夜，台里决定派你——戴夫——去那里一探究竟，Jack T Ripper 将在后方作现场评论，希望以此提高收视率。于是在这样一个傍晚，你来到了这所阴森恐怖的大宅门前，随着探索的深入，你逐渐发现这一切的背后，所有谜底都指向一名早已死去多时的连续杀人狂魔——哈利·格莱姆——那不安定的亡魂……

凶宅：影之门


拯救对象：安琪莉娜

这是一款比较典型的动作/解迷类游戏，不过《心魔》的迷题设定甚至比《古墓丽影》还低——不必到处跑着去试某扇门由某开关控制。整套游戏提供的过关道具大部分都很容易找到，或者掉在房间的某个角落，或者由打倒的敌人身上取得。在解迷难度降低的同时，很奇怪的是《心魔》的动作难度也并不高。人物只有基本的跑走、进退、转向、平移、蹲立、侧滚和瞄准等几个动作。一只普通的鼠标(不支持滚轮)配上键盘不多的几个键，基本就全搞定了。至于跳跃、突进、爬行、攀缘这些高难动作，我们的主持人一概不会（键位设定里就没有这些选项）。既然解迷和动作难度要求都不高，制作者当然要想出一些其它吸引人的安排。

首先是主持人戴夫使用的武器相当丰富。初期会分配一把普通手枪和 150 颗子弹。在正式进入大宅，路上还可以找到一把电锯。随着游戏深入展开，玩家还能陆续拿到来复枪、消音手枪、火焰喷射器、

榴弹枪和 M16 等强劲的家伙。其次很重要一点，戴夫虽然不是什么大人物，但有胆量做这样节目的外勤，手里没两把刷子是不行的。其实这位前任刑警是个具有多重人格的人。游戏进行一段后，玩家会在大宅里遇到星型魔法阵，使用随身携带的秘石，戴夫就会由男变女，成为恶魔之女黛娃(Deva)。黛娃不能使用一般武器，但却具有飞行和施用魔法的能力，可以杀死许多低等恶魔并吸取他们的灵魂补充自己。黛娃的魔力来自"地狱之主"，作为回报，她需要将杀死的恶魔献祭给他以换取更多的力量。不过以笔者观点，使用黛娃来通关，看上去很 COOL，玩起来却很 FOOL。这个通体紧身黑衣的女子，魔法消耗实在太快。碰上遭僵尸围攻或是连续作战，需要好一阵子才能恢复魔力。反观戴夫虽然像个不入流的朋克，其实只要玩家心稳、手稳，不胡乱浪费弹药，总体是够用且有余。

除了人物设定上吸引玩家入戏外，《心魔》在画面音效上也下了不少工夫。游戏采用标准 D3D API，没有再搞什么 Glide 或是 OpenGL，所以总体兼容性还好。使用 TNT 或是 TNT2 的玩家，需要在运行前先下载一个《心魔》的补丁(http //202.106.184.193/temp/blue/updatex_0223/devinsp1_704 zip)，否则画面会花版得一塌糊涂。《心魔》支持从 320×240 象素到 1600×1200 象素的各种分辨率，特别要指出《心魔》采用光源贴图(Light Mapping)，而不是一般游戏的顶点光源(Vertex Lighting)。前者是 QUAKE3 采用的模式，后者在《极品飞车：保时捷之旅》可以见到。这些特点决定了《心魔》的光影效果相当出色。

而声音部分，《心魔》采用了音乐、音效合一的 CD 音轨。如此做的优点是整体气氛营造很成功。摇曳的灯光下，还有表现作为的接续，配合诡异的乐曲，耳闻突然冒出的若隐若现的呼吸声，不用什么僵尸、妖人，自己就已经先吓得半死了。采用音轨的缺点也很明显，一于容轨有限，音场略差使用。除了 DS3D 外，《心魔》不支持 A3D 或者 EAX 等真正的 3D 音效。这样一款到处是不同材质充满各类空间的游戏不支持 3D 音效实在非常可惜。


演播室

《心魔》虽然是个小品，但整体剧情设计非常有型有款。游戏启动界面是台电视机，暗示下面上场的一切虽然逼真，却不过是个电视节目而已。游戏进行当中，戴夫本来已深陷僵尸的包围中，奋力搏杀后不是如释重负的喘息，而是演播室传来 Jack T Ripper 指挥一队性感辣妹的 Incredible、Amazing、Wow，cool……一类的东西，里面还夹杂着观众的口哨。本来恐怖肃杀的气氛，就此变成了狂欢劲舞，感觉真是怪怪的。如果你不幸被僵尸多亲吻了几口而倒下，马上就会听到 Jack 在演播现场宣布：今天的节目到此结束，感谢您的收看，我们下次再见。然后要直到谢幕后，他才会通过耳麦"关心"地问：喂，戴夫，戴夫你没事吧。哼，没事才怪！为了收视率而不顾一线人员死活，够冷酷！

剧情发展也有出人意料的地方。戴夫经过山路、花园的搏杀，终于进入"影之门"宅内。谁知没多久，"Devil Inside"节目老对头，SSSW 电视台的"Fact Only"(唯实)节目的女支持人安琪莉娜也跟着一起闯进了这所凶宅。可惜原本要揭发戴夫"骗局"的这位 MM，没一会就和电视台失去了联络。于是在剩下的时间里，戴夫除了要探索"影之门"的秘密外，还要留意……并最终……到底他能否完成这个使命，就要看玩家你的功夫了。

《暗黑破坏神 II》上市前，《救世传说》(NOX)和《魔鬼英豪》(Revenge)着实火了一阵，估计第 3 季度《鬼屋魔影 IV》上市前后，恐怖 / 冒险 / 动作类游戏也会掀起一个小高潮，这其中，《心魔》将会是给人留下深刻印象的一部作品。■

图像表现	[illegible]
音乐音效	[illegible]
操 控	[illegible]
创 意	[illegible]
动 感	[illegible]

84

英文名称：Devil Inside
出品公司：Cryo
国内发行：晶合
发行版本：1 CD / WIN9X
类 型：动作 | AC
最低配置：P II 266 / 64MB、4 速光驱 150MB 硬盘
3D 加速卡：D3D
3D 声效卡：不支持
多人游戏：不支持
控 制：鼠标 + 键盘
出品日期：2000.7
官方网站：www.devil-inside.com

游戏评析

评分说明

《家用电脑与游戏机》杂志的"佳作赏析"栏目是由本刊作者及编辑共同完成的游戏评论栏目，其目的是剖视完整的商业娱乐软件产品，介绍各种游戏的特色，分析产品的不足，帮助玩家选购，督促商家提高。我们的评分体系建立在对游戏特性的充分分析基础之上，希望借此可以体现各类游戏的独特风格，准确反映游戏的设计水平。

编辑笔记

这是由文章编辑针对作者文章中的一些描述或评分所发表的编辑观点，可能是对立的声音，也可能是对作者观点的补充，目的是为读者提供更全面的参考意见。

评分计算

为了排除一些模糊的评分标准的不确定性，我们要求作者按照易于量化的单项游戏特性给出评分。各个单项评分采用百分制，我们按照各单项特性在综合游戏表现中所占的比重分别设定了各自的加权，单项评分通过加权计算公式获得综合评分，这个分数将成为读者选择游戏的直观参考数据。

音乐音效

考察游戏中的音乐音效，主要是针对其烘托游戏气氛、表现特定的游戏因素(如敌害出现方位)及丰富游戏环境等方面进行衡量。

图像表现

这一项用于描述游戏在场景、人物形象及过场影像等方面的水平，在考虑画面流畅度、精细程度、色调表现效果等因素的同时，还综合考虑其对硬件效能的运用是否得当。

操控

游戏的可操作性不仅体现在玩者上手的难易程度，同时还决定着玩者对游戏主角的把握能力以及游戏为主角所设定动作的丰富程度。

创意

对游戏界能够产生真正影响的佳作必然在前人未能做到的领域有自己成功的独到之处。我们鼓励突破性的尝试，也把游戏的新颖性作为衡量优秀作品的重要因素。诸如在传统游戏类型中结合其它游戏类型特点、情节发展模式、战斗模式等等方面都是发掘新思路的地方。

综合评分：图像表现、音乐音效、操控、创意、专属特性

专属特性

这个项目用于针对不同游戏类型所倾重的独特因素而设定，因为各种类型的游戏之间存在着一些相互不可比的特色部分，而一部游戏在其特色部分的表现正决定着该游戏在所属类型中是否成功，或者说，游戏的类型特色在很大程度上决定着它在整个游戏界中的地位。

一般每个游戏都会根据其游戏类型而在评分项目中获得一个评分专属特性，如果该游戏兼具多种游戏类型特点，其评分专属特性将会有多项，其各项目的加权值均分。如《古墓丽影》兼具动作和冒险的特点，它将获得"动感"及"故事线"两个评分专属特性，其各占综合评分的 15%。

另外一个需要强调的地方是一般比较流行的"平衡性"的游戏评价角度，这主要是综合描述了游戏中各种因素的均衡如各关卡的敌我能力对比、升级体系、任务设定等等，我们把这个综合项目分解到了各类游戏的评分专属特性中。

动感：动作游戏

动作游戏强调角色动作的流畅性、逻辑性和可控性，在格斗、射击、平台跳跃等题材的动作游戏中，一份动作细腻、火爆刺激，同时又能让玩者藉由不断练习而提升主角战斗能力的设计当然会带来最佳动感。

拟真度：模拟游戏、运动游戏

人们往往简单地认为模拟游戏或运动游戏所反映的客观规则越真实越好，但事实表明，过于真实与过于虚假对这两类游戏来说都不是好事。把握好真实的"度"，让玩者在游戏中能够尽兴而为，同时又能为自己的行为找到事实参考，那就是"最真实"的游戏。

故事线：冒险游戏、角色扮演游戏

在梦幻的世界里寻找自己期待的经历，这也许是大多数冒险和角色扮演玩家所追求的最低目标，而在这一最低目标上的表现如何又是这两类游戏成功的关键。一个充满逻辑性的故事发展线程，一个感人肺腑的情节构架以及主角在这其中不断战斗、升级、探索交谈对情节走向的决定作用都是我们在这两类游戏中所关注的。

策略性：策略游戏、战争游戏

在以策略决定胜负的时刻，你需要符合逻辑推理的势态演进规律，你需要能够审时度势的对手，你还需要游戏提供多种解决问题的方案、各种因素相互制约的环境。

资料性：多媒体百科

决定一部多媒体百科是否受到欢迎，最重要的因素就在于其资料是否有价值。

100：空前
单项评分： 在现有技术手段和设计概念的基础上作出了突破性的成功表现，效果前所未有或达到了目前的最高境界。
综合评分： 非玩不可的好游戏，值得所有玩家鉴赏。

90+：优秀
单项评分： 充分运用现有的技术手段和设计概念作出了成功的表现，效果很好，但还有值得提高的余地。
综合评分： 值得一玩的好游戏。如果希望涉猎以往没有尝试过的游戏类型，达到这个级别的作品将能让你准确充分地了解此类游戏的特色。当然，由于不同的玩者会偏好不同的游戏类型及排斥某些游戏类型，所以在选择时请注意游戏类型说明。

80+：良好
单项评分： 运用了现有的技术手段和设计概念，表现效果不错，没有什么特别关键的缺憾。
综合评分： 达到此级别的游戏应该是值得注意的作品，虽然它们可能会在某些方面有点不足，但就整体来看，其可玩性还是相当不错的。这是一个为自己及朋友推荐自己喜爱的那一类游戏所必备的参考标准。

70+：普通
单项评分： 缺乏对现有技术手段和设计概念的运用，没什么可批评的，但也没什么特色。
综合评分： 普通级的游戏一般都不尽如人意，不过它们要么各方面表现平均，无聊时也可相伴左右；要么也会在某一方面有突出之处值得在这个角度上仔细品评。这是适合博爱级的玩家选择的级别。

60+：及格
单项评分： 还好没有什么 BUG，勉强可用。
综合评分： 处于这个级别的游戏可以说是前景不妙，在创意、技术表现等方面的匮乏令人提不起兴趣，也许只有需要研究游戏的资深玩家才会偶尔研究一下这些东西吧。

恶灵

文/TNT工作室·小兰　编辑/东东

八年前，作为妇产科医生的我，在为好友罗杰的妻子安妮做检查时，发现安妮怀了一对双胞胎，但是其中一个却发育不良，为了保证安妮的身体健康我没有透露这个消息，几个月之后，安妮生下了一个男婴和一个女婴，男孩身体健康，取名叫杰比，但是那个女婴却死状凄惨，同时我也一直陷入了深深的自责。但是八年时间很快就过去了，这件事也在我脑海中开始淡忘。

一个风雨交加的夜晚，我独自一人驾车前往罗杰的别墅，应邀去看望身体日见衰退的安妮和有自闭倾向的杰比。我关上车门，走向那栋被黑暗笼罩的大屋。推开虚掩的大门走了进去，但是家里没有半个人影，环顾一下四周，总觉得有一股诡异的气氛在飘荡。奇怪，罗杰和其他人呢？如果是平时会有人接待我的。我试图打开一层的几个门，可是出乎意料的是竟然只有厨房的门可以打开。好了，先进去看看。我走进厨房，桌上摆着一个餐盘，我好奇地打开了它，但是里面什么也没有。在冰箱旁边的抽屉里我找到一盒火柴，看来以后用得着，先收起来吧。但是在我抬起冰箱右边的桌子，拿起一张带血的纸条时（上面写着罗杰一家人和我的名字），突然！从身后飞来一把刀，幸好没伤到我，观察一下四周，竟然一个人也没有，莫非是遇到鬼了？正当心神不定的时候，我闻到了一股焦味，发现右边的烤箱里正烤着什么东西，慢慢走过去关上开关，发现里面正在烤肉，仔细看了几遍在肉里发现一个闪闪发光的东西，但是温度太高没办法拿出来。我觉得事情有些不大对劲，又在厨房里翻了翻，在微波炉，冰箱和两个柜子里找到四瓶白酒，但是现在好象没什么用处就先放在原处吧。离开厨房，看到楼梯旁（厨房对面）有一个大钟，觉得很奇怪，走过去仔细看了几遍，我惊奇地发现大钟的分针竟然是一把钥匙，收起来吧。



我顺着楼梯来到二楼，什么，这儿的门竟然也都锁着，等等，客厅！客厅还没有去过，我快步走到左边走廊尽头的客厅，我慢慢把手伸向门锁，咔拉！门是开的，犹豫了一下但还是走了进去。在茶几上有发现一张沾满血迹的字条，天哪！这到底发生了什么事？打开电视，竟然看到一个人死去的一幕。在客厅里转了转，发现电话答录机上有一段未听的留言，我按下按钮听完录音，什么！这段录音竟然是好几天以前的！我抬起头，看了几眼壁炉墙上的画，没想到杰比竟然已经这么大了，哎，算了还是去别的地方看看吧！我刚刚关上客厅的门，一个幽灵出现在我刚刚看完的那幅画上，随之飘出一阵阴险的笑声。

我刚刚走到一楼，二楼竟然传来一阵恐怖而又急促的钢琴声，怎么可能？二楼有人吗？我顺着声音的方向走去，一直走到右边尽头的一扇门前。是的，声音就是从这里传出来的！我慢慢把手伸向门把手，天呀！门竟然奇迹般地开了，可是刚才明明是锁住的！不管怎样肯定有人在，我必须进去看看！可是我走进屋内竟然一个人也没有！只有一架显眼的钢琴和一些饰品。

我走到钢琴旁边，听见了"滴答！滴答！"的水声，无意间我看了一眼钢琴右下方，啊～！竟然是血，鲜红的血还在一滴滴地往下滴。我不禁往后一退，不过我的下意识告诉我一定要打开钢琴看看，我费力地打开钢琴，啊——一个面部扭曲，表情恐怖的人死在里面！而且一只手似乎被强力拉断了！OH！MY GOD！死人！不行，我一定要报警！我快步走到大提琴右边的电话，拿起电话，竟然听到一大堆奇怪的话，然后电话就打不通了！见鬼！早知道我就把手机带在身上了！看来还是先离开这吧！

刚刚走出门，听到有人跑动的声音，我快步赶上去，二楼右边第一扇门前声音消失了！看来刚刚有人进去，咔啦！我推开门，哇！好大的房子！我走到右边的窗户旁，看到外面正在下雨，我心中涌起一丝不祥的念头！刚转过身，天哪？几把斧子向我飞来，我拼命左右躲闪才逃过此劫！我继续向前走去，一扇粘满血迹的门引起了我的注意，打开门，屋里一片漆黑，我转过身打开灯，发现地毯上有一滩血，我刚要仔细看一下，突然！一个可怕的死灵出现，我眼前一黑晕倒了。当我再次醒来时，却躺在楼道里！看来这里是进不去了，离这远点吧！往前走了几步，走进左边的卫生间，转过身打开玻璃柜门，发现了一把钥匙，我迫不及待地把手伸向钥匙，刚把钥匙拿到手，身后却发出咔啦一声！洗手间的玻璃竟然碎掉了！这里再呆下去不知会发生什么事，赶快走吧！

手里拿着钥匙该去哪呢？管它呢，锁着的门都试试，咔啦，咔啦，哦！通往外面的楼梯下的仓库被钥匙打开了！好吧，进去看看！啊！什么呀，这么乱，我翻了半天，终于找到点有用的东西——一个插头和隔热手套！看来可以去厨房的烤箱里拿东西了。

刚走进厨房，一股血腥味扑面而来，我追寻着味道走到餐桌旁，颤抖着手拿起餐盘，啊！手！一只断手！好象就是钢琴里的那个人的手！真是令人作呕，我赶忙把餐盘放回原样。戴好了手套，我慢慢把手伸进烤箱内，拿出那一闪一闪的东西，仔细一看，原来是把钥匙！可这是哪儿的钥匙呢？干脆就近试试，拿着钥匙走到厨房里一扇紧锁的门前，小心地把钥匙插进去，轻轻转动一下，咯啦！竟然让我撞着了，就是这扇门的钥匙，推开门，十分小心地走进去，在里面看了看。我正在欣赏墙上的海报时电话突然响了，我犹豫了一下但还是拿起了话筒，可是里面传来的却是幽灵般的笑声和一个人撕心裂肺的惨叫声，这，这到底是什么？我放好了话筒，继续在屋里寻找有用的东西，我发现一本书里夹着一块口香糖，为了缓解一下情绪嚼个口香糖吧！但不是现在。当我刚认为屋里没什么注意的地方的时候，突然觉得墙角的窗帘不大对劲，过去掀开窗帘，哗！竟然别有洞天。环顾四周，看来这是一个酒窖。葡萄酒架上有共有四个空位，好象要按什么次序排列。一不小心，手碰到了电灯的开关，屋里变得一团漆黑！我正要再开亮灯，忽然发现酒窖墙上裂缝竟然是一条通路！还是先回厨房吧。



退回厨房，想了想，看来那几瓶葡萄酒有用了！看来都是好酒，翻过瓶底看了看生产日期，哗！真是很有年头的！拿上几瓶葡萄酒回到酒窖，我按照图画的排列和生产日期（生产日期后两位数和柜子上的号相对应）放好了几瓶葡萄酒，转过身，看到墙上有个凹处，轻轻一按，突然！旁边奇迹般地打开了一道密门！真不可思议。走进密门，奇怪？这里不是葡萄酒仓库吗？怎么如此隐秘？突然里面传出"咕噜"一声，怎么？莫非里面有人？

"喂……！谁在那？""咦？怎么是个女佣？""喂，你还好吧？"我问道。可是她却慢慢站起来，说了一大堆我听不懂的话，我暗想，这里到底发生了什么，没有一件事是正常的！正想着，女佣克莉丝却推开我夺门而出。我紧跟着她跑出去，边跑边喊："喂！等一下！我不是坏人！请别跑！"而她却根本不听，径直向大门跑去，我刚刚跑到厨房门口，见到克莉丝正在浑身颤抖地摇晃着大厅正门，我走过去问"怎么了？"克莉丝从门口一步步向楼梯退去，当她退到楼梯前的时候死神也向她张开了双臂，"轰"的一声巨响，克莉丝发出了渺小，软弱的尖叫声"啊……"房顶上的一盏巨大的吊灯将克莉丝砸倒，作为医生，我试图去救她，但是已经没有希望了，克莉丝已经死了！周围还弥漫着诡异的笑声。我咒骂着："见鬼！这里到底发生了什么事！为什么会这样！是什么东西搞的鬼？"在我咒骂的同时，一股恐惧由内而生，因为我觉得类似的惨剧会在我身上发生！

好吧，回克莉丝的房间看看，也许能发现点什么！哦，什么呀！这里到处都是葡萄酒。咦？等等，我无意中发现一瓶酒是空的，直觉告诉我瓶子里肯定有东西。我拿出那瓶盖，哦？竟然有把钥匙！再去二楼碰碰运气吧。回到二楼，稍微试了试；就在一个有两扇门的走廊里找到了一扇可以打开的门，小心走进去，好象是间客房，床上好象有个箱子！咔啦，咔啦，怎么是锁着的，咚！咚！身后的柜子里好象有个东西，柜门被撞的一震一震的，我心想：是福不是祸，是祸躲不过！打开看看吧。我的心"扑通扑通"跳着，然后打开一扇柜门，什么？里面竟然什么也没有，好象不是，里面有把钥匙，我伸出手刚要触到钥匙，咣！啊！一只手从墙里伸出来，哦！见鬼，墙里有只手？我连忙向后退去，稍微冷静了一下，那只手似乎不动了，但是手上仍然蹦起一道道青筋，我壮着胆子拔开那只僵硬的手，拿走了钥匙。

拿到了新的钥匙，在二楼到处试了试，没有一扇可以打开的门，莫非这是一楼的钥匙？好吧，下去试一下。我走到一楼，用刚刚找到的钥匙打开了厨房对面会客室的门，走进去，里面的两个门有一个是锁着的，为什么这儿很多门都被锁上了？先去那扇没锁的门里看看吧！这里好象，不！这里就是停车场，但是里面一片漆黑，只能看到眼前的东西，看来我这个医生要给供电盒作手术了……刚走到供电盒前，透过供电盒表面的反光我忽然发现身后多了一个小女孩！"你，你是谁？你什

么时候进来的……""这是我的家呀！""什么？你的家？""是呀，叔叔 我以后都会住在这里 "……随着一阵悲凉的笑声，这个女孩竟仿佛在空气里蒸发了，消失了 这、这是我的错觉吗？我犹豫了一下，还是赶快修供电盒吧。打开供电盒，啊，坏得一塌糊涂，不过好在刚才在库房找到了一个插头，把它放进供电盒，一切就OK了！看了看车库里面，有一扇自动升降的铁门，门前停着一辆吉普车，看来也许可以从这里出去，离开这个鬼地方。咿呀～，咿～呀～见鬼！铁门被卡住了，这到底是谁干的？自从我一进这房子就觉得有个东西要杀死这里所有的人，那到底是什么东西？我正在踌躇之际，车库旁边的小铁门开了，从外面进来一个人。"你是谁？""我，我是罗杰的朋友史宾斯，你是谁？""我是这里的管家，史丹利。""这里到底发生了什么事？""我也不大清楚，但是这里很危险，你我分头去找幸存者，我去二楼找，你负责一楼，我会把一楼的门全都打开！""好吧！只能这样了！"

来到大厅，史丹利站在楼梯上对我说"史宾斯先生，一楼的门我已经全都打开了，那里就拜托你了！"我冲他点了点头。打开饭厅的大门（刚才大厅里唯一一扇没有打开的门）。不过虽说是饭厅，但是里面还挂着不少艺术品，我走到一副画着三个骷髅头的画像前停了下来，好个性的画，为什么挂在这里呢？咦？画下面有个按钮，也许又有什么秘密吧，按一下试试。哦，果然不出所了！那副画转了！画背面有一副地图，好象地图上标着什么重要的东西似的，拿走它吧！我刚打算离开，饭厅里的几个中世纪的盔甲引起了我的兴趣，我饶有兴趣的的看了看，哎！世风日下，连骑士的剑都丢了，算了，现在不是管这个的时候，还是找罗杰重要，可是罗杰在哪呢？再去罗杰的书房看看吧。

罗杰的书房还是那个老样子，总摆着一大堆看不完的书。对面的书架上好象不大对劲，我走过去查看一下，好象有是一个机关！站在原地想了半天，怎么也想不出来开启机关的方法，去罗杰的抽屉里找找线索 咔，咔，好象锁住了，试试刚才找到的钥匙，这个！咔啦！咔啦！不是这个！再试试这个，也不对，啊！是这个！好了打开了！怎么？抽屉里有一本木头做的书？好特别！啊！对了！刚才那个机关，一定是用它！我走到书架前，把那本书放到书架上空缺的位置，与此同时，旁边莫扎特的雕像动了，雕像后面好象又有一个机关，开一下试试，滋，滋，LP机的电源有电了，但是LP机没有盘，怎么办呢？去别处找一下，应该不会太难

走着走着，对了来了老半天了，去厕所方便一下，还好，一楼的厕所就在前面。啊！可以轻松一下了，不对！怎么有一股血腥味，好象在帘子后面，我壮着胆子，猛的一下掀开帘子，啊——我看到那东西，忍不住扭头吐了起来，吐了几下，缓和一下情绪，终于稳定下来。做了多年医生，这么恶心的景象我还是头一次看见！一个人靠在浴池上，双目大睁，一根钢管从嘴穿透了他的头颅，墙已被鲜血染红。还是不要看了，我重重地又把帘子拉上。走进右边的三温暖，感觉好舒服，离开这里一定要好好的放松一下！四处看了看找到了一个沙漏，和一个假牙，我刚刚拿起假牙，刹时间屋里的温度急剧升高，怎么了？快走！我要出去，咔啦！啊！门被锁上了。控温器，对！调节温度，什么！控温器坏掉了！好吧手动修一下，不然命都没了！拿出螺丝刀，迅速拧下螺丝！有个按钮，按！又弹起来，找个东西固定一下，可是用什么？对！口香糖！我拼命的嚼！嚼了20秒，呸！把口香糖吐出来，迅速往按钮上一按！咻～温度总算开始降低，又逃过一劫！



经过一连串的事件，我觉得门应该可以打开了，咯啦！不出所料，果然开了。不知道史丹利是不是也遭遇到了和我一样的事，我得去找他！回到二楼，但是在二楼完全没有史丹利的踪影，他会不会在三楼？上去看看！这间，没有，这间！啊！卫生间里被一股红光所笼罩，浴盆里还，还有满满一盆的血！我再也不想进来这里……去别的屋子找，果然在三楼的一间房间里找到史丹利，看来还是两个人一起走比较保险，走着走着，听到"哐！哐！"的声音，我们顺着声音竟然找到了杰比！经过和杰比的一番谈话，我又了解到不少事。如果让史丹利和杰比跟我一起行动那可就太冒险了，不能让他们遇到危险。

"史丹利。""什么事，先生？""我觉得你应该和杰比在你的房间等一下。我去找离开这里的方法。""好的先生，那我们等你 来，杰比，咱们走……"我决定先去杰比的房间找些有用的东西，走进杰比的房间，小孩子的房间充满了一种温馨的感觉。我在房间里床下找到一个小木块，看来也没有什么有用的东西了，走吧。出了房门，经过这么多事，去卫生间洗把脸，但愿不会再遇到危险。哗！哗！啊，洗完脸清醒多了，奇怪，浴缸里怎么会有那么多水？水底下好象还有个东西，把水放了，看来我的直觉真是越来越准了，池底放着一把钥匙，又多了一把钥匙，下一步去那呢？再去杰比的游戏室看看，果然在娃娃家里又找到一个木块！莫非这木块也有着什么有处？再去三楼找找。我又在客房里找到一块木块。

现在去二楼，不知道客房里能找到什么呢？去看看就知道了。在一间客房里，我转了几圈，发现有台收录机，好象还有电，不如把电池拿出来用吧！我觉得现在应该去罗杰的房间找找看，那间屋子刚才虽然锁着，但是史丹利也许已经打开了。走到罗杰的房门口，我慢慢伸出手，转动一下把手，门果然是开的，但是我总觉得看应该不是史丹利干的！算了，别多想，进去吧，别老自己吓唬自己。啊，屋里乱的一团糟，这是谁干的？床上是什么东西？我快步走过去，这是安妮的日记，为了了解一下情况只好偷看一下了，对不起了安妮……看完日记，我用手擦去头上的虚汗。这里，这里，到底是什么地方呀！杰比，神秘的物体，罗杰，这到底是怎么一回事！"罗杰！你到底在哪？"对了！杰比说书房里有密道，那个LP机是不是就是密道的开关？而罗杰就在密道里！可是LP板在那？啊！对！杰比说在安妮的房间！好，赶到安妮的房间，在这里果然找到了LP板，赶快去一楼！回到书房，将LP板放进LP机，哦！太好了！开动了！一个书柜后打开密道！我毫不犹豫地走了进去，因为我坚信，罗杰就在里面！我推开秘密研究所的门，第一眼就看到了我最不愿看到的东西，罗杰，死了！睁着双眼，斜靠在椅子上，我走过去，用手替罗杰闭上眼睛。"安息吧，老朋友。我发誓一定会替你报仇！"悲痛过后，我决定继续寻找有用的东西！

咦？罗杰的桌上为什么放着一个骷髅头？而且还没有牙齿。会不会是刚才拼命找来的假牙呢？应该不会错！放上去以后，右边传来一声怪响，好象是柜子打开的声音。去看看。太好了！右边的资料柜打开了，拿出罗杰的研究资料，翻了翻，什么？恶灵！？还有一些驱灵的方法，难道这里有了恶灵？不行，得赶快去找史丹利和杰比。在楼梯前我不得不根据杰比的消息仔细查找克莉丝的身体，寻找史丹利房间的钥匙。我觉得摸索了好久，但是实际上只有不到一分钟。拿到钥匙，赶到三楼史丹利的房间，我一边开门一边喊"史丹利！我回来了！你们还好吗？"奇怪？怎么没反应？里面是不是出事了？我打开房门冲进去，为什么？史丹利与杰比呢？找一找，看会不会留下一些线索！在这里找到一些史丹利的资料和几个木块。其它也没有什么有用的了，再去别处找找！二楼，没有！去一楼！走进暖气房，好象有不少工具，在一个工具箱里还找到一把手电！用刚刚找到的东西打开了其它的房间。在一个有巨大暖炉的房间里，有一道组合门，刚才找的那几个木块似乎和机关上的图形很吻合，不如按照图形放上去试试！咕隆！咕隆！门慢慢打开了。哗，里面好黑，什么也看不见！好在刚才找到一个手电筒！照着亮走下去，哇！什么东西？湿忽忽的！这里好象是下水道，哗啦，哗啦！我沿着下水道一直向前走去，咦！前面好象有扇门，门前还有把钥匙！应该就是打开这扇门的，咔啦！打开门的同时我也感到一种说不出的不安，但是我见到景象的远超出我的想象！史丹利被绑在十字架上，身上被用利器割得血肉模糊，杰比狞笑着手里拿着一把利刃站在史丹利旁边，什么？杰比！杰比你干了什么呀！不对！那不是杰比干的，在杰比身后站着一个恶灵！我终于明白，这里所有的一切都是它，这个恶灵干的……！

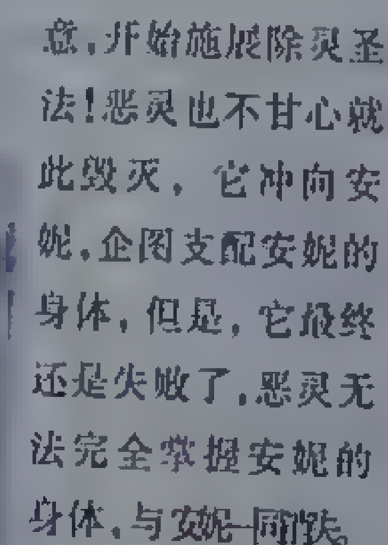


接下来的事我记不清了，我只记得有个人救了我。对，是先前在电话里留言的乔治神父救了我，他好象是为了驱除恶灵才来的。他还给了我驱鬼的经文。先看看经文，什么？需要五根蜡烛和迷逸香，这让我去那里找嘛。对！我记得他说驱魔用的东西已经让管家准备好了，不过还是先去祈祷室看一下，也许会有点有用的东西。来到祈祷室，左边的一副画着三个圣人的画似乎有些不对，按下旁边的按钮，祭坛右边圣水口被打开，圣水流了出来。利用拥有的圣水瓶将圣水装满后，我突然觉得卫生间里那个死人身上也许会找到一些有用的东西。但是我真的不想再看到一次那种情景！我回到那个卫生间，闭着眼睛在死人身上摸索，呼……在死人身上找到一把钥匙。这把钥匙是不是又能打开某个门？果然，二楼一间原本打不开的门用这把钥匙打开了！在这间屋里的一个包里，我找到了经文上所提到的五根蜡烛。蜡烛有了，现在还差迷逸香，去哪里找呢？再去罗杰的房间看看，应该还能有点发现。回到罗杰的房间，在梳妆台上我发现一个珠宝盒，见鬼！怎么是锁住的？我看了看钥匙孔，和我在地下室找到的钥匙很象，我在兜里翻了半天，终于把钥匙翻出来了！没费任何力气就打开了珠宝盒，哇！好大的一颗宝石！放在这里太可惜了！我先把它揣起来，但是用它干什么呢？想着想着，不知不觉走到了饭厅，哦！想起来了，这里好象有个骑士的剑不见了，不会又有什么机关吧？我把剑放上去试试！可是哪有剑呢？啊！看到了！墙上！墙上有盾和剑！我走过去，用力把剑往外拔，咿呀！咿呀！没用！拔不动！好象是要什么东西代替，这可麻烦了！用什么呢？钥匙，蜡烛，都有用，就是那颗……不行，不行，那颗宝石……哎！算了，活命要紧！那颗宝石以后再说，再说那也是罗杰的东西，我怎么能干出这么卑鄙的事呢。把宝石放好，很容易就把宝剑抽出来了。物归原主，我把剑放回盔甲上，右边打开了一道密门！我走进密门，觉得这似乎已经是很平常的事了！来到里面，好象是温室。太好了！这里还有迷逸

香！等等！迷逸香为什么没开花呢？拿出罗杰的资料，再看看周围，原来是温度不够。这好办，调节一下温室的温度。咔咔！哎，不出所料，又是坏的！不过难不倒我！我可以调节整个屋子的温度！出门时，那个破门竟然向我要密码！？天呀！要不是我运气好，算对了，恐怕我要烂死在里面(密码是4280)！

来到暖气房，找到温度调整盘。在这里按下 4与7就会按照数字的指示提高温度，按下9就会按照数字的指示降低温度。如此调了好几次，直到迷逸香开花的温度！回到温室，迷逸香果然开花了。好了，准备工作都做完了现在去祈祷室，按照经文上的要求放好五根蜡烛，结界终于打开！我只有30分钟的时间！不可以再耽误了！走回下水道，通往祭坛的路已经被封死了，看来是恶灵干的！好，看我的。我把圣水和迷逸香搅拌在一起，再看一下周围。哼哼！继续前进！这点东西算得了什么！罗杰，放心吧！我一定会替你报仇的！不过这里好象很绕，隐约看了一下周围的地形，好象是饭厅里那副画背面地图上的地方！看了看地图，先去石像头的位置看看。我摸着黑，走到那里，捡了几块被切开的石头，好象没什么特别的。再去别处找找，掏出地图，借助手电的光亮仔细看看，啊！这个位置好象标着有把钥匙！去看看！走到那里却只见到一大堆石头！算了，去踏板那里看看！我觉得光明已经离我不远了！但是我知道，在到达光明以前我一定还要遭遇黑暗的进攻！但是这只能更加坚定我的信心！不知不觉中，来到了踏板处，刚刚踩到踏板，周围的一切都开始摇晃，但是马上又停止了！也没有发生什么事嘛。再去钥匙那里仔细看看，也许刚才有什么疏漏？终于又回到标有钥匙的地方，咦？是我刚才没看见吗？竟然真的有把钥匙！现在去铁门那里，这把钥匙一定可以打开它！咔咔！咔啦！终于开了！

慢慢走近门。因为我知道，恶灵就在这附近！进到屋里，啊？这是什么？吓了我一跳！原来这里放着一个木乃伊！敲敲木乃伊的头，奇怪？好象是空的？又看了看头下面的文字，哦！原来要把头砸开。这好办！拿出斧子，一下就劈开了木乃伊的头，从里面掉出来几个石子！与此同时，我眼前一亮！一个火球从眼前飞过！抬头一看，又有好几个火球向我飞来，我用尽全身的力气，忽左忽右！终于又逃过一回！恶灵冲我露出它那阴险恐怖的嘴脸！你等着！只要我不死！一定要让你魂飞魄散！继续向前走，又有个讨厌的门挡住去路，但是这对我已经不管用了！我把石头拼在一起，放到一旁的机械里，门打开了！我，终于进人了祭坛！我惊奇地发现，祭坛里竟然还有安妮！可恶的家伙！看我来收拾你！我趁恶灵不注意，开始施展除灵圣法！恶灵也不甘心就此毁灭，它冲向安妮，企图支配安妮的身体，但是，它最终还是失败了，恶灵无法完全掌握安妮的身体，与安妮一同消失。



最后，我带着罗杰家唯一的幸存者——杰比离开了这片不详之地。■

英超趟球过人技巧

大手

（英超足球之星）FA Premier League Stars [illegible] FIFA [illegible] EA之手，但与FIFA [illegible]，比如在FIFA中 [illegible]，而在（英超）中 [illegible]。另外，（英超）中没有FIFA [illegible]。

有了“晃步”、“360度转身”等花招，[illegible]了。不是吹，在学校的球场上本人也算一员名将，[illegible]。不过天才在于勤奋，勤学苦练，再加上借用[illegible]的工具，自创出了一招半式，不敢独享，在此与众玩友分享。

球场上最常用的过人招术就是“晃”，先向左（或右也行）做个带球的假动作，等对方[illegible]移动，立马急停、转身、向反方向趟球，如果你身手够快，这式做好，便可将对手甩在身后。这动作简单吧，可要想在游戏中实现起来却不容易。在（英超）的控制键中，“上”、“下”、“左”、“右”对应的是球员带球运动的方向，本人经过反复实践，发现过人动作其实可以由下面的按键组合来实现，其中“+”表示同时按两键。

|←|+|↓|——|→|+|↑|——|←|+|↑|+|H|

全套动作由三个分动作组成，从字面看，|←|+|↓|是向左后带球，|→|+|↑|向右前带球，最后是|←|+|↑|+|H|再向左前方突然变速。在游戏中，|←|+|↓|将做一个向左的假动作，等对方产生反应后，要马上做第二个动作|→|+|↑|，游戏自动产生急停、扣球、转身的动作来衔接你做的两个动作。最后是向右前方大脚趟球，甩下对手狂奔而去。不过真要做到完美无缺，就要掌握好动作的时机，假动作做不出来不行，做过了头更糟——会被对方把球断走，几个动作的衔接也需要十分紧凑。根据本人测试（机器配置 C333/64MB+4MB显存），各动作的时间为.

|←|+|↓|要有600毫秒的延迟，动作是“迈一大步”，400毫秒延迟会作出“迈一小步”的动作，再短动作就做不足了，|→|+|↑|必须是100毫秒，|←|+|↑|+|H|时间范围可宽松一些。如果你是按上面的要求做这一连串动作的，成功率肯定100%，而且动作画面极其优美。

最后要提一下本人验证此技巧的工具。从上面的分析可以看出，在激烈的对抗中真要达到100%的成功率还是有相当难度的，主要问题是时间难以控制。本人验证这个动作是借助了一个游戏手柄——“大手智能游戏手柄”BH－300型，这款手柄有一项独特的功能——“录制”功能——能将一连串的按键动作按顺序“录”到一个手柄键上（包括时间），还有一项增强功能——延时微调——可以在“录制”后，再对每一个动作的间隔时间和持续时间（两个不同的参数）分别做手工调整。本人就利用了“大手”的这两项功能

事先将这串按键“录”下来，然后将动作的间隔时间都调为“0”（不能有停顿），动作的延续时间则按上面的要求调整。把这串含时间的键盘组合定义到手柄的|A|键，游戏中只要一按手柄此键，就会精确无误地作出数个动作，成功率自然是100%了。

顺便介绍一下，“大手”手柄有22个键，不用担心按钮不够用，“录制”的动作长度可达三十二个，时间调整精度为1毫秒。本人这个简单动作姑且算作抛砖引玉吧，希望你能设计个更长、更复杂、更漂亮的“绝招”。



银河英雄传说V帝国战线

文/黄金狮子旗·比克古　编辑/东东

宇宙历795年，帝国历486年，将辽阔的银河一分为二的银河帝国与自由行星同盟继续着持续了150年之久的战争，在战场上面对的二人，银河帝国最大的问题儿童莱因哈特·冯·缪杰尔在“救出姐姐”的豪言壮语下毫不松懈地坚持着和大贵族们怄气，而自由行星同盟中最老的问题儿童杨威利则在“非全勤薪俸”的恶名下悠然地在工作场所的酣睡中体味30岁退役吃一辈子退休金的美梦，却不知邪恶的幕后坏人——《银河英雄传说V》的玩家们已经将黑手伸向了他们……

第四次迪亚马特会战

引用书中的原话来描述这一关就是：“前方是凶悍的敌人，后方是无能的伙伴。”这关我方一开始莱茵哈特等人就移动到了主力右翼，所以首先遭遇敌人的将是杰克特和缪肯贝尔加两位糊涂大叔。好在他们傻归傻，麾下的舰队倒不少，完全可以撑住同盟军的攻击，只要稍微注意一下从左翼包抄过来的派特。等到莱茵哈特赶来以后大局就定了。同盟军实力不弱，罗波斯的舰队又远在后方不上来，所以全歼不大可能，凭点数技术击倒吧。

无论胜负都将进人亚斯塔特星域会战

亚斯塔特星域会战

按照原作的战法就可以啦，顺时针一个一个地做掉落单的同盟军。只要掌握好“围殴”的精髓所在，始终是一群舰队揍一支舰队，那就取胜无虞。不用全部消灭敌人，敌人损失到一定程度会自己撤退的。只可惜跟第2舰队接战时回合已经用得差不多了，只能眼睁睁地看着杨接任司令官一职，然后回合数就到了，真是可恶，打败杨是我的梦想啊！

胜利：死线

失败：亚姆力礼会战



银河帝国军简明流程图

亚姆力礼会战

若以壮观而论，这一关当属五代翘楚。同盟和帝国所动员的舰队都在10万艘以上，而指挥官基本也全是名人。没有取巧的办法，是正统的正面作战，只要调度得当就不会输的。（废话！）

胜利：兰登贝克攻略战

失败：奥丁攻略战

奥丁攻略战

如果你是凭实力打到这一关的话，阁下一定是门阀贵族出身呢……！本关敌人两路包抄奥丁，而帝国军也是分两路迎击。不要被自己弱小的兵力所吓倒，只要采取高防御阵形，就可以拖过50回合，让同盟军无功而返。记住！小行星D1、D2和奥丁都可以驻留舰队和补给物资，一定要妥善运用这点。本关是底线，不可以再失败了，帝国的命运就掌握在你手里呀！

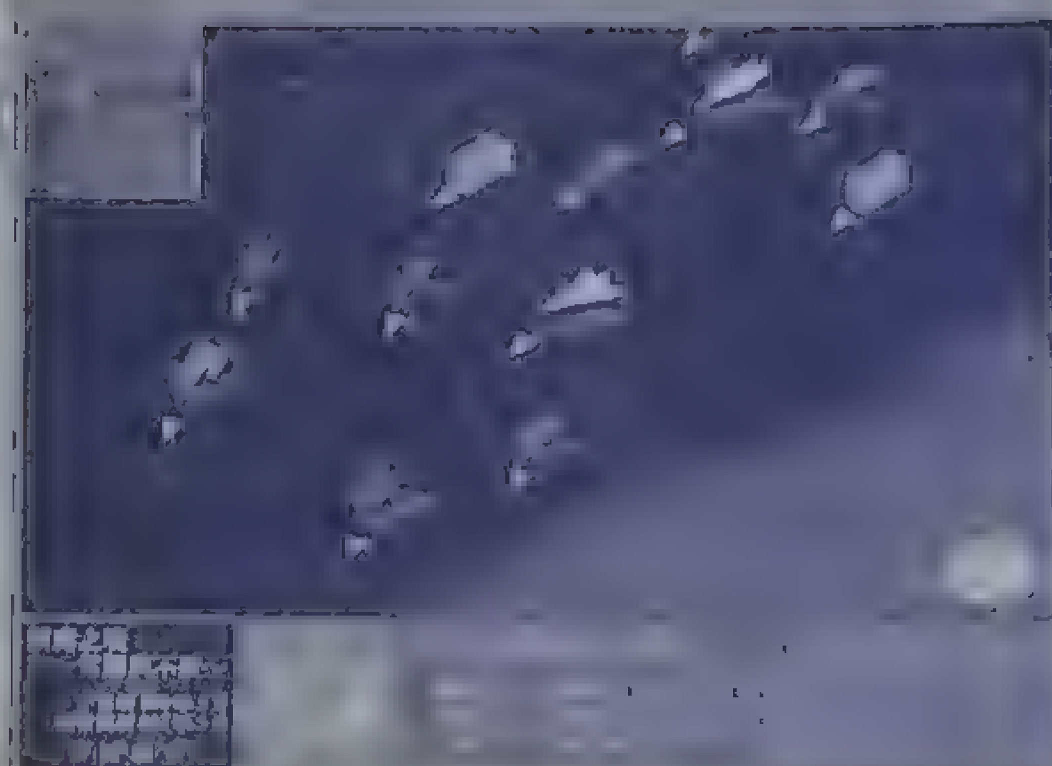
胜利：兰登贝克攻略战

失败：结局——同盟统一了宇宙！民主万岁！（汗……）

死线

这一关相当有趣，几乎全部都是一对一的作战，一开始我军和敌军就分散在地图各处，而基本上每支舰队都面对着一支舰队。除了罗严塔尔和坎普比较吃力以外，其他人都应该可以轻松取胜。如何活用中央的吉尔菲艾斯军团给敌人以致命打击将是取胜的关键。本关基本上不可能全部歼灭同盟舰队，因为在左上角的伊谢尔伦附近还有罗波斯舰队在晓溜达，等到我军有余力去攻击他的时候，时间也快到了。

完全胜利：兰登贝尔克攻略战



伊谢尔伦旁边的帝国大军

胜利：亚姆力札会战2

失败：奥丁攻略战

亚姆力札会战2

不同于刚才的亚姆力札战役，是役同盟军全是残兵败将，虽不至于任人宰割，却也已经穷途末路，就靠着他们身后那一大票机雷群壮胆色，一开始我方就应该拼命往前冲，使战场尽量靠近同盟军身后的机雷群。第21回合吉尔菲艾斯军团会从机雷群后突破，这将成为同盟败亡的基石。之后的工作就是制作大量"曾经是同盟军舰"的宇宙漂浮物体了。第七回合，毕典菲尔特、梅克林格、坎普会从右上角出现，前来支援。

胜利：兰登贝尔克攻略战

失败：奥丁攻略战

兰登贝尔克攻略战

呵呵，从这一关开始，你面对的将是由低能、自大、无知以及狂妄这四种材料复合而成的门阀贵族舰队，尽情地去蹂躏他们吧。这一关要达成胜利条件非常容易，斯特汀是大白痴，打得他差不多了他就会因为"胃疼"而"转进"，第十回合罗严塔尔会赶来助阵，一起消灭另一个舰队。但要达成完全胜利就不太容易了，问题就在于距离，在在机雷群附近消灭舰队以后，即使是以凸阵形通常态势前进，到达兰登贝尔克那里也要20回合以上，所以在消灭敌人时动作请务必要快。

第三十七回合，奥夫雷沙那个大老粗会跳出来骂骂，然后暴跳如雷的莱因哈特出现，不过出现的位置距离兰登贝尔克太远，没什么实际价值，大家当花瓶欣赏吧。当要塞的防御力下降到1000以下的时候，奥夫雷沙就会双壁设计抓住，之后要塞的防御力就变得非常差，只要两到三个回合就可以占领了

胜利：进入基佛伊萨会战

失败：帝国之瓦尔哈拉攻略战

基佛伊萨会战

这关的敌人简直可以用弱智症侯群来形容，除了立典亥姆凭着兵多还有点攻击力以外，其他贵族ABCD攻击力极差，几乎到了可以忽略不计的地步。无须理睬他们，卯足了劲狠扁立典大叔，当把他打到差不多一半的样子，他就会炮轰自己的补给船队，然后逃到加尔米修要塞。这时候不要恋战，否则即使你将敌人舰队全灭，一样判你失败。你的舰队应该全力往要塞冲，占领要塞以后立典拉德就挂了。至于那些贵族，你就当是路边的垃圾好了。

胜利：莱因哈特的纵深阵

失败：瓦尔哈拉攻略战

瓦尔哈拉攻略战

敌军分为两支，分别在奥丁的上下两个出口处进攻。在上方的是敌人的主力，但是无须担心，它们要等很久才会发动攻击，只要派侦察船好好监视就好。而下方的是以兰斯贝尔克和菲尔格尔率领的纨绔军团，根本不堪一击，不用派主力前往，只要让在奥丁驻留的坎普、缪拉和克斯拉去收拾就可以了。而我军主力不用移动，只要原地以逸待劳，等着布朗胥百克他们来就行了。在二十回合的时候，立典亥姆会出现在奥丁附近，要注意哦

胜利：莱因哈特的纵深阵

失败：……应该不会吧。最悲惨的结局，莱因哈特欠缺宇宙霸主的资质，在与门阀贵族们的战斗中兵败身亡！

莱因的纵深阵

纵深阵，顾名思义，你的主力都在地图周围的三个星球驻留着。所以一看兵力的配置和战役的名称就该知道莱茵哈特的意图。米达麦亚不是叫疾风之狼吗！派他带着贵族们往地图下面快乐地跑，同时小莱领着地图下方星球的三个舰队往前幸福地冲。等到那些兔崽子往口袋里进了差不多了，两侧舰队一起这么一收，您就开始打扫垃圾吧。不过梅尔卡兹在敌人主力后面，保持着一定距离，我方负责扎口袋的部队要小心喽，这老人攻击力太强了。

特别需要注意的是，如果你在本关攻克要塞的话，那么下一关秃鹰之堡就不用打了，而这意味着什么？吉尔菲艾斯就不用死了，这是多么幸福呵，哦呵呵呵，这关对其后的战局影响巨大，慎重点打啊。

想夺取要塞，救出吉尔菲艾斯，就必须采取跟上述不同的其他战法。首先派米达麦亚将敌人主力引诱到莱茵哈特所在地，同时缪拉、罗严塔尔、毕典菲尔特舰队等在敌人主力被引诱至远处时，立刻从敌人背后向要塞突进。虽然中途还有梅尔卡兹舰队挡路，但抵达要塞并不是不可能。别忘了，秃鹰之堡可是有主炮的，填充率每回合16%。杀伤力大，别让自己舰队凑到一起，尽量减少伤亡。这是难度相当大的挑战，为了吉尔菲艾斯和安妮罗洁小姐的幸福，大家来试试吧！！

完全胜利：诸神之黄昏2(除了指挥官是吉尔菲艾斯而不是罗严塔尔以外，其他和诸神之黄昏战役一样，请参看后面的介绍)

胜利：秃鹰之堡攻略战

失败：瓦尔哈拉攻略战

秃鹰之堡攻略战

虽然敌人是那么的不堪一击，但在这一关你还是收敛起喜欢蹂躏弱者的本性吧，否则你将没有足够的兵力与时间来攻取要塞，进而对着宇宙深渊高唱灭亡之曲。此战重点就在于要集中足够的兵力用于占领要塞。所以一开始就将部队分成两路，一路派些比较弱的提督，而将小莱，小米，小罗这种主力都集中在一路。然后同时将目标指向要塞突进，完全不必理会沿途叛乱军的攻击，以他们的实力，即使将背后卖给他们都损失不了多少。莱因哈特有12000艘，给主炮轰一两炮也没关系。只要凑近要塞，胜利就是我们的了。

然而……战斗结束后莱因哈特来到要塞，然后……吉尔菲艾斯来到要塞，然后……安森巴哈也来了……

胜利：要塞对要塞

失败：最悲惨的结局

要塞对要塞

这是本作中唯一可以自由编成的地方，但是除了缪拉和坎普以外全是些二流军官，乐趣大打折扣。编成是最好把全部舰艇分为两支舰队，其中登陆艇全编入一支舰队，由缪拉和坎普指挥。然后派几支欺敌舰队去伊谢尔伦附近把敌人引到自己的要塞附近，同时两支主力舰队平行站开，望伊谢尔伦要塞而去，没登陆舰的在前，配属了登陆舰的在后（因为要塞的主炮总是先打突前的舰队）或许可以成功地占领要塞。第37回合，杨会带着几支舰队从海尼森赶过来，所以动作要快才行。

夺取要塞算胜利，否则回合结束时坎普会移动要塞企图同归于尽，被杨以定点攻击引爆而失败

胜利：兰提马利欧星域会战

失败：诸神之黄昏

诸神之黄昏

没什么说的，率领大军往里冲就行，不要管杨舰队，不要管雷神之锤，老子有的是舰队，砸也能把他们砸死。记得三个主力：罗、鲁、连平行前进，千万别靠在一起，而且最好与要塞重合，这样损失比较小。即使打不下来也不要紧，反正逃跑的杨会很干脆地放弃要塞，等着回合结束就行了。只要不全灭（想被全灭相当困难），无论胜负都进入兰提马利欧。实在是很轻松的一关，简直可以用附加的奖励版来形容。

兰提马利欧会战

这里会因为要塞对要塞一关的胜利与否而导致人员上的小变动，没什么大影响。只要舰队移动，那么第四回合能量洪流出现，不仅令移动混乱，而且还减少舰艇数，想强行通过的话必须要有损失部队的觉悟。

这里的敌人不是很强，我方占很大优势，26回合时毕典就会赶来支援。很讨厌的是，只要比克古的舰队数量下降到一半以下，他就会闹着自杀，接着下回合杨就会出现，然后帝国军强制失败。所以要取得胜利只有在15回合之前将比克古歼灭，余下的就可以从容收拾了。

这一关胜利与否都会进入巴米利恩。

巴米利恩会战

莱因哈特手下一群小弟，跟杨舰队比起来差早了，不要贪功冒进，就在角落里面慢慢等好了，反正回合数很多。记住一开始派出侦察，要牢牢掌握住敌军的动向。还有就是别忘记把你的舰队调成休息以逸待劳。这样还有一个好处就是第五十回合缪拉到来的时候不必浪费时间调动，直接就能投入战斗。自己算一下哪个节约的比较多吧。

莱茵哈特绕着恒星拖回合数也是办法之一，总之本关秘诀就在一个"拖"字。想想还真不公平，明明原著里势均力敌，为什么游戏里就要帝国处于劣势，莫非制作人是危险的民主主义者？给我叫蓝谷来！

另外还有一点，先寇布攻击力很菜，不用为它浪费弹药。

完全胜利：全灭了杨舰队的话，就会出现结局。

胜利：如果双方都尚存则会发生无条件停战事件，然后进入马尔·亚迪特会战。

失败：莱因哈特战死！

马尔·亚迪特会战

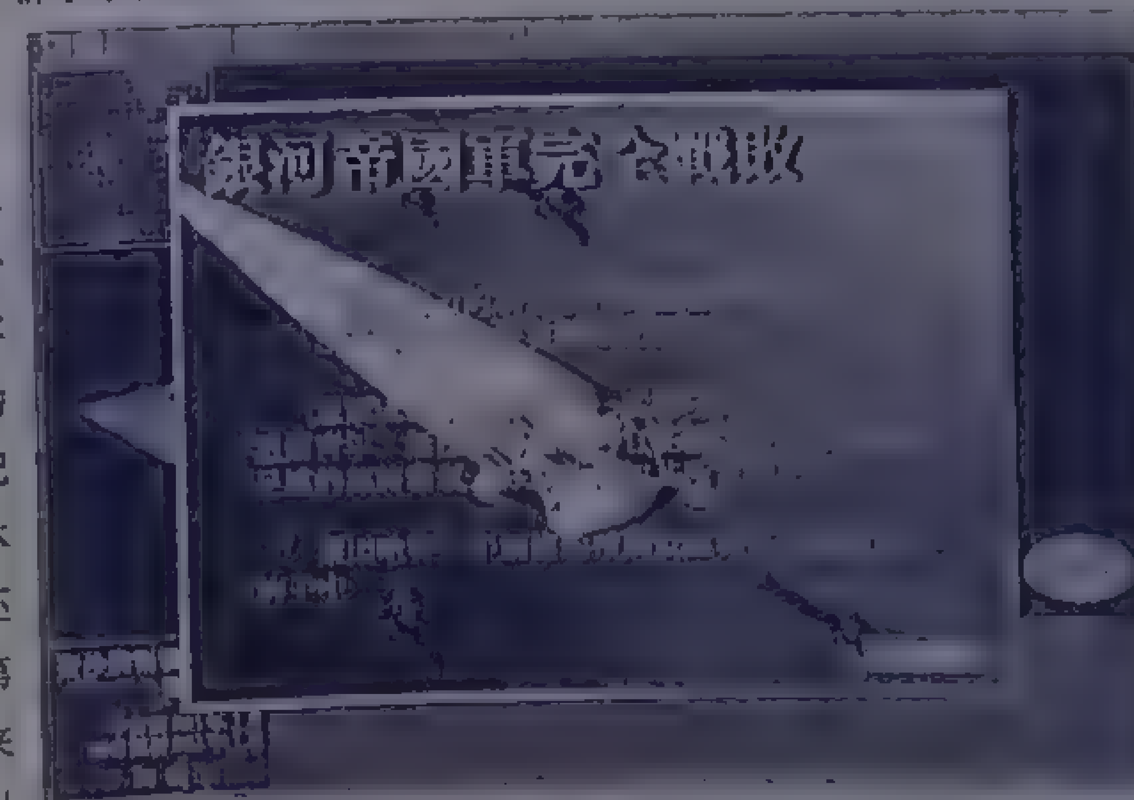
简单得一塌糊涂，敌人龟缩在小行星带后的中央地带，除了比克古有16000艘以外，就是一群三、四千的可怜虫，只要注意别跑进小行星带里去就够了。

胜利：风入回廊

失败：莱因哈特大人又战死啦……为什么我要说"又"呢？

风入回廊

没什么意思的一关，完全是为了照顾原著才加进去的。胜负一样进入下一关。当毕典进入回廊后法伦海特就会出现，意



罗严塔尔称帝的情节

义不大。这关想占领要塞难度太大了，只要抢到点分数就收手吧

胜利与否都将进入“常胜与不败”，但如果法伦海特在这一关被消灭，下一战将不再出现

常胜与不败

激气……难得统帅这么强大的部队，却不得不在狭窄的回廊里作战，真是太委屈了。回廊门口有机雷群，舰队可以很小心地从机雷群跟回廊之间的缝隙里钻进去，要注意，舰队要排成凸形阵才能不受损伤。之后就和往常一样，尽情地蹂躏那些只有七八千艘船的袖珍杨舰队吧。！

夺取要塞不是没有可能，但是会错过后来的几战，那不是太可惜了吗？

胜利：结局——莱因哈特扫平最后一名敌人，成功统一宇宙，后来因为缺乏朋友和敌人，郁闷而死…·我猜是

失败：双璧之战　回合结束时就会出现小莱病倒的情节　然后就是小吉托梦，会谈要求，杨的暗杀事件……呵呵呵，霍克真乖啊！

双璧之战

开始时让米达麦亚往后退一退，退到靠地图边缘附近歇着。这样等到罗严塔尔接近的时候11回合的毕典菲尔特、21回合的瓦列会赶到并出现在附近。如此可以最大限度地集中兵力，确保胜利。要知道，你的目标只有一个，就是那位金银妖瞳，其他的小喽罗不要理睬，把金银妖瞳的舰队灭掉就达成胜利条件了

胜利：希瓦会战

失败：费沙保卫战


要这样才能通过机雷群

费沙保卫战

由于米达麦亚战死，小罗提兵进攻费沙。没啥好说的，一开始就往前冲吧，和双璧之战一样，对准罗严塔尔猛打，好狼还架不住一群狗呢！何况现在不是狗而是狮了

失败：结局——罗严塔尔夺取了黄金狮子的帝国，对着天上的好友说：看来我正陶醉在血腥的梦里呢！

胜利：则进入希瓦会战，但是米达麦亚就无法出场了

希瓦会战

最终一战，第三回合莱因哈特就会生病，舰队交由梅克林格来指挥。虽然夺取要塞就是胜利，但可能性很小，30个回合太短了，主力部队刚刚走到要塞而已。所以还是放弃吧，简单地消灭全部舰队，就可以看到和原著一样的结局了

以下接莱因哈特的纵深阵

诸神之黄昏2

指挥官由罗严塔尔换成了吉尔菲艾斯，其他都一样。此役只要猛烈地进攻就好。只要在前进时注意队形的分散以降低主炮造成的损失就可以了

无论失败胜利都将进入“提马利欧2会战

兰提马利欧会战2

和兰提马利欧会战没有区别。

巴米利恩会战2

和巴米利恩会战不同，第11回合缪拉就会赶来支援（来的太早了，杨舰队来没靠近呢），如果能够全灭敌人的话，你将看到最为感人的结局，莱因哈特建立了王朝，虽然未来仍旧是未知的，但他只需昂首阔步地向前进就可以了，因为在他回眸时，定会发现他的红发朋友坚定地站在身后

如果是撑到最后，互相谁也没歼灭谁的话，那么就会传来伟大的特留叔叔最为经典的停战命令，吉尔菲艾斯代替米达麦亚制压了海尼森

但是……之后齐格飞担任新领土总督，和安妮罗杰一起在海尼森机场被以伟大的霍克（这家伙也太厉害了，杀了杨不算，还做了齐格飞和安妮罗杰……服了）为首的地球教徒暗杀，狂怒的莱茵哈特宣称要将同盟的星系全部消灭，一个不留！

胜利：最好的结局！

失败：马尔·亚迪特会战2

马尔·亚迪特会战2

本关同盟军不会龟缩在洞里，而是一开始就往我方攻过来，而且杨舰队也参加了本次战役。不过经过了那么多战斗的我们，这些舰队又怎么入我们法眼呢。同盟军都是些三五千艘的小舰队，而帝国军动辄都是上万的规模。除了比克古老头子的15000艘大舰队和杨舰队以外，其他的舰队根本对你造不成致命打击　11回合，毕典菲尔特会出现在左上角，正好可以夹击敌人。

胜利就可以看到最后一个结局：同时失去了朋友和敌人的莱因哈特在空虚中病死了……

传说似乎已经走到了终章，银河帝国的皇帝莱因哈特·冯·罗严克拉姆终于逃离了玩家的黑手，获得了解脱。但是当Ending画面走完之后，一只鼠标麻利地从主菜单中选择了“剧情模式”、“同盟军玩者”，于是新一轮变乱又降临到了银河，这次的目标是不幸的杨……■

铁路大亨Ⅱ21世纪运输指南

文/郭欣　编辑/东东

在《家游》2000年第2期中有一篇名为《铁路大亨Ⅱ发家指南》的文章，里面给大家介绍了整个游戏各方面的操作要领，令许多铁路迷们茅塞顿开，但就其运输方面，介绍得有点粗略，再加上《铁路大亨Ⅱ：二十一世纪》是一个极具挑战性的游戏，那些在前作中得到的经验在这个新游戏中很可能已经不再适用。因此本人就结合这款新作详细谈谈自己的运输经验，愿它能为那些在铁路面前不知所措的朋友们指明方向。

营利性运输

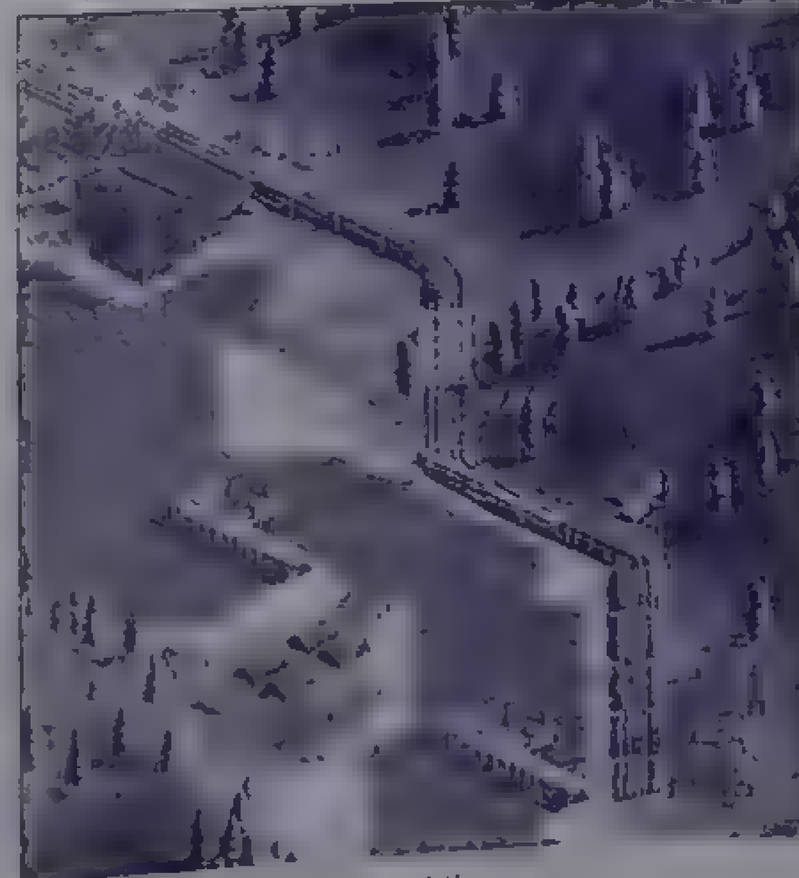
客运

客运不只是乘客运输，还包括邮件和军队运输，他们三者都是比较特殊的货物，可以进行双向运输，即一个车站既供应它们又需求它们，所以在两站间来回运输是比较稳定的。乘客和邮件在住宅间运输；军队在兵营间运输。但是大家要知道，这种运输时并非简单的运过去再运回来，因为它们具有较强的选择性，也就是说，假如当你把一个车站的六厢乘客运往另一车站后，并不是一个车站减少六厢乘客的供应量，而另一个车站增加六厢乘客的供应量。车站对于它们三者的供求量只与该车站范围内，住宅或兵营的多少有关。所以你不能把同样的乘客、邮件和军队在两车站间运来运去，你只能通过修建车站时多囊括一些住宅或兵营来提高客运量，这也是该游戏设计的周到之处。

要想发大财，光靠客运是不行的，但在资金缺乏的时候，短途的客运可以为日后的生存奠定坚实的基础，而且可以迅速搞到现金，不失为一种投资少、风险小、见效快的良好投资方式。

比如在阿拉斯加北方这个战役中，刚开始，你在温哥华和西雅图各有一座大型车站，中间有一条单轨铁路，政府还向你提供了一些启动资金，但只有一千多万，再加上新铁路只能连着原有铁路修，更增添了游戏难度。如果一开始就把钱投资货运的话，只怕花的钱比赚的钱还多。这时你不妨在温哥华和西雅图两地间的客运上下一番功夫，等赚到一部分钱后再投资货运。你可以先把原来的单轨升级为双轨，因为通过考察，两车站范围内的住宅很多，所以乘客和邮件的供求量很大，仅靠一辆列车来回运输是不够的。注意在升级桥梁上的单轨时，要用钢桥或石桥，木桥不支持双轨。

接着购买两辆列车，在两车站间运输乘客和邮件，由于住宅产生的乘客一般是邮件的两倍，在车站可以多带些乘客车厢，如四节车厢和两节邮件车厢，如果住宅较少的话，可以带两三节乘客车厢和一节邮件车厢，带多了也空着，反而影响列车的速度。客运是时间性非常强的运输，可以说速度就是金钱，车站供应乘客、邮件和军队的数量，过一段时间就会减少，而并不是一直累积。所以在选择列车进行客运的时候，应该尽可能的选择那些马力强大的引擎，不要舍不得一时的付出，否则由于延误时间而损失的钱更加惊人。当然，有时列车晚点也是不可避免的，现实中不经常是这样的吗？


双轨铁路

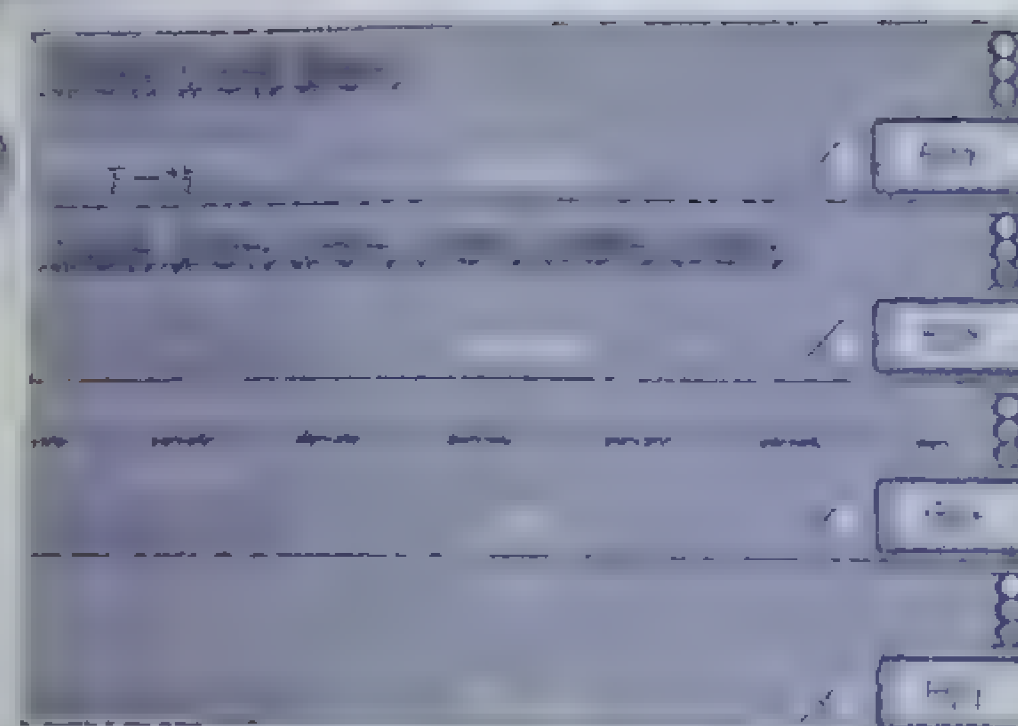
不妨在车站修建一些旅馆、餐馆、沙龙和饭店，把损失的钱弥补回来。在运输邮件的时候可以在车站修建邮局，它的作用是减少邮件在本车站因延误装运而消失的数量50%。

乘客和邮件一般都是在一起运输的，有乘客就有邮件。而军队分布的很稀疏，通常一个车站只有一两个兵营，所以运输军队应当作为辅助别的货物而进行，否则得不偿失。

货运

在游戏中，运送乘客所得的收人减少了，而运送其它货物所得的收人却增加了。所以不应该眼睛只盯着客运，而应该多种经营结合。

与乘客、邮件和军队的运输相比，其它货物的运输就截然不同了，它们一般是单向运输，形成各种或长或短的生产线，比如长的有化工厂（化工品）—化肥厂（化肥）—果园（水果）—罐头厂（食品）—兵营，短的有港口（铝）—模具厂（工业品）—城市。生产线中各生产环节是环环相扣的，任何一环断掉都会造成其他环节瘫痪。要想大赚一把的话，不妨来它个一条龙服务。首先，你要考察各地的供求关系，选择一条利润大的生产线进行运输，其次你要把车站建在那些需要运货的工业建筑旁，必须让该建筑处于车站范围内，这样该工业建筑所供求的货物才可以通过车站进行运输。大、中、小型车站的范围各不相同，选择时应根据周边建筑的分布情况，尽可能的把它们都囊入车站范围内，这便于日后的多样化运输。需要注意的是，当你一开始只有几百万资产的时候，最好选择一个初级原料加工厂（如伐木场）和一级产品加工厂（如木材厂）之间的运输，这样投资少、见效快，等到有了一部分收益后，再把一级产品进行深度加工，运往下一级产品加工厂（如城市），这样风险较小。但如果一开始就想把整个生产线都用铁路连起来的话，恐怕还没连通就没钱了，连列车也买不起，只好为车站缺货而头痛。



货运例A

在列车细节画面里，列车经过的每个车站，都有一面旗帜来表示如果列车运输的货物到达此站，而此车站对于该货物没有需求的话该如何处理。对于需求的货物来说，不论车站里是哪面旗，都会出售它们。对于没有需求的货物来说，四种旗帜表达四种不同的含义：

黄绿旗(默认)：如果列车上的货物在本站无需求，但在下站有需求，那么它会留在列车上，到下个车站出售，当然这要求你在去下站的时候，带上同样数量不需求货物的车厢，否则这些货物会在本车站以低价售出。这个选项适合大多数情况。

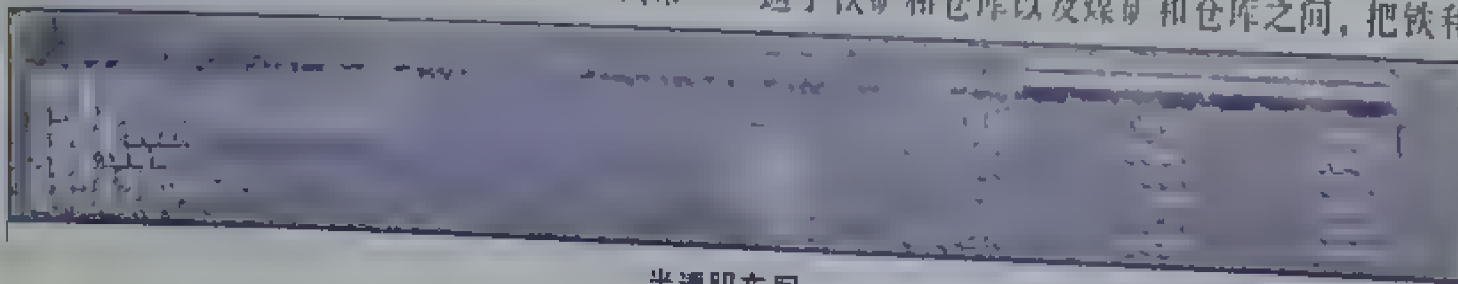
黄旗：不需求的货物留在列车上，并可能在下个车站处理或者储存。同样，你要带上同数量的该货物车厢，否则便会在本车站低价售出。

绿旗：出售所有货物。不需求的货物直接在当前车站处理。当然，你不会得到太多的钱。

红旗：把那些不需求的货物存放在当前车站里，并可以被其它列车运走。注意，你只能把货物存放在对该货物不需求的车站。如果你想把货物存放在这里的话，千万不要在这个车站再带上相同的货物车厢，那样会把刚刚存放的货物重新装上列车，这一定是你不想看到的。

熟练的掌握这些旗帜的作用，灵活的运用它们，会给你的货物带来意想不到的收获。请看下面几个详细范例：

路线A：伐木场A—伐木场B—木材厂—城市



半透明车厢

伐木场A(三节原木车厢，黄绿旗)

伐木场B(六节原木车厢，黄绿旗)

木材厂(六节木材车厢，黄绿旗)

城市(不带车厢，黄绿旗)

伐木场A和伐木场B只供应原木，木材厂需求原木，供应木材，城市需求木材。列车从伐木场A带上三节原木车厢开始出发，车厢不一定装满，大家可以从列车细节窗口中看到，半透明状的车厢为空车厢。到了伐木场B后，列车仍然保留原来的三个原木车厢，并且又从伐木场B带上三节原木车厢，这时列车带着这六节原木车厢驶向木材厂，在那里，六车厢原木被出售，接着列车又从木材厂带上六节木材车厢，继续前往城市出售。最后，列车在城市卸下所有车厢，返回伐木场，开始下一轮的旅程。

路线B：铁矿┐
　　　　├中继站仓库—炼油厂—汽车厂
　　煤矿┘

列车甲：

铁矿(四节铁车厢，黄绿旗)

中继站仓库(不带车厢，红旗)

列车乙：

煤矿(四节煤车厢，黄绿旗)

中继站仓库(不带车厢，红旗)

列车丙：

中继站仓库(一节铁车厢 三节煤车厢，黄绿旗)

炼钢厂(三节钢车厢，黄绿旗)

汽车厂(不带车厢，黄绿旗)

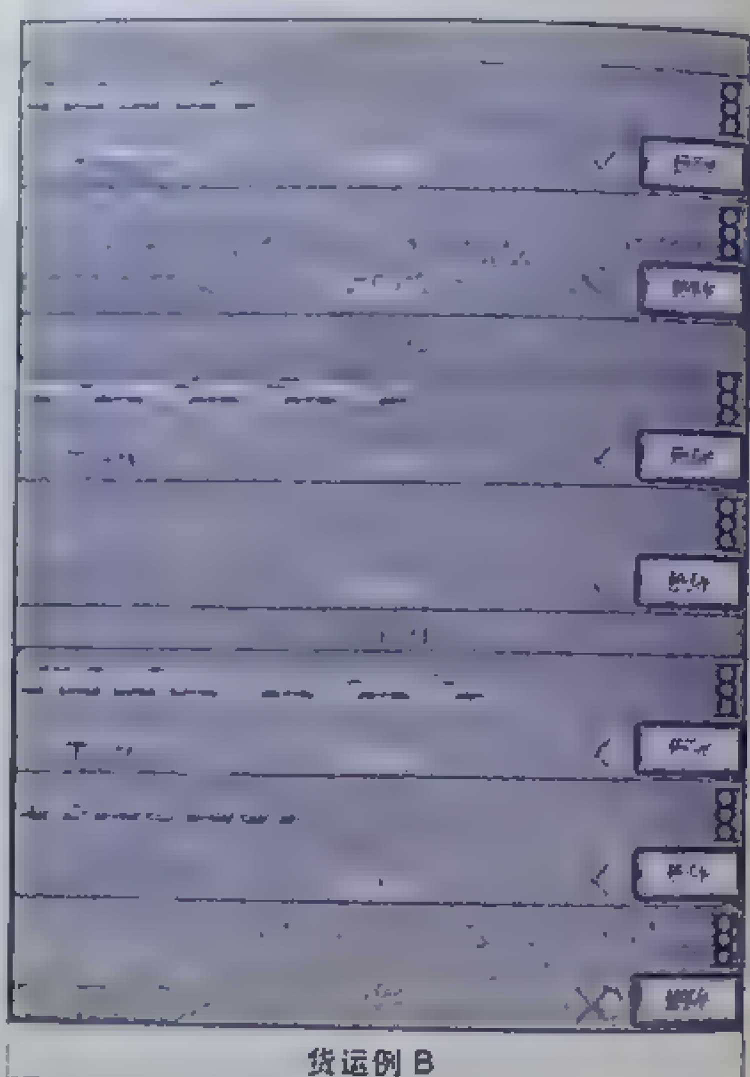
铁矿供应铁，煤矿供应煤，炼钢厂需求铁和煤，供应钢，汽车厂需求钢。在到铁矿、煤矿和炼钢厂三地距离大约相等的地方，建一座车站，也可以是已有的车站，但不能对铁和煤有需求，把它作为仓库。列车甲和列车乙分别往返于铁矿和仓库以及煤矿和仓库之间，把铁和[illegible]仓库把铁和煤[illegible]的钢运到汽车厂出售。[illegible]

路线C：化工厂A—化工厂B—化肥厂—果园

列车甲：

化工厂A([illegible]节化工品车厢，黄绿旗)

化工厂B(不带车厢，红旗)



货运例B

列车乙：

化工厂B(五节化工品车厢，黄绿旗)

化肥厂(五节化肥车厢，黄绿旗)

果园(不带车厢，黄绿旗)

看了前两个例子后，不用我说，你也许已经知道这两列车的运货路线了。简单说吧，列车甲负责把两处的化工品集中到距离化肥厂较近的一处，列车乙负责出售货物。

相信大家对处理不需求货物的旗帜已经运用自如了吧，在列车细节画面中，还有一处标识是用来控制列车在车站等待货物的时间。从上到下绿黄红三种颜色的灯分别表示，分别是：等到有任何可运输的货物装上车厢就出发；等到有一半货物装上车厢再出发；等到全部货物装上车厢再出发。对于一些生产速度较慢的车站，最好打开黄灯或红灯，等到装满车厢后再走，否则车厢空着不算，还让列车多白跑了几趟，这样会花更多的列车维护费。在车站修建车库，为过路的列车定期保养一下，可使列车的日常维护费大大减少。

在有港口的车站修建海关，可以减少在港口等待货物的时间50%，自然也就减少了海关滞纳金，这对于铁、煤、铝和橡胶等港口货物的运输很有利。在车站还能修建一些仓库，可以使车站里的某些货物因延误装运而消失的数量减少。如货仓可使车站里的工业品、棉花和木材消失的数量减少50%，粮仓可使车站里的谷物、咖啡豆和糖作物消失的数量减少50%，冷藏库可使车站里的水果和牛奶消失的数量减少50%，液体库房可使车站里的原油和化工品消失的数量减少50%。修建仓库时，要看该仓库能保存的货物在不在该车站供应的货物中，因为存放在仓库的是车站供应的货物，而需求的货物一到车站便被售出，不存在存放的问题。



存放货物的显示

以下为货物供求关系，大家在货运时可以参考。有些货物的供求地在不同时期的战役中稍有变化。(见下表)

货物	供应地	需求地
矾土	矾土矿、港口	铝厂、港口
铝	港口、铝厂	罐头厂 模具厂 军需品厂
原油	油井	炼油厂、港口
柴油	炼油厂	发电厂、军事仓库
煤	港口、煤矿	发电厂、港口、炼钢厂
铁	港口、铁矿	炼钢厂、港口
钢	炼钢厂	汽车厂、模具厂、军需品厂
汽车	汽车厂	城市
工业品	纺织厂、模具厂	城市、城镇
谷物	粮田	面包坊、牛棚、牛奶厂
化肥	化肥厂	咖啡园、粮田、棉花田
化工品	化工厂	化肥厂、地心厂、军需品厂
酒精	酿酒厂	城市、城镇、兵营
原木	伐木场	木材厂
木材	木材厂	城市、城镇
牛	牛棚	肉类加工厂
牛奶	牛奶厂	乳品厂
水泥	水泥厂	城市
沙砾	沙砾坑	水泥厂
食品	面包坊、罐头厂、乳品厂、肉类加工厂	城市、城镇、兵营
水果	果园	罐头厂、酿酒厂
武器	武器工厂	军事仓库
橡胶	港口、橡胶园	轮胎厂、武器工厂
纸	造纸厂	城市
纸浆木	伐木场	造纸厂
垃圾	发电厂、核电厂、地心厂	垃圾填埋厂
轮胎	港口、轮胎厂	汽车厂
棉花	棉花田	纺织厂
羊毛	羊圈	纺织厂

地铁运输

战役中有两个场景需要修建地铁系统，分别在西雅图和慕尼黑。这些地图的规模很小，一般只有20~30平方英里，而其它多数场景的地图大约在200~2000平方英里。在这里，你的视野几乎充满了建筑，各种建筑按其用途，被分为四类：

住宅区：城镇住所和常规住所。

商业区：包括办公地点和零售建筑。

产业区：基本上包括剩余的其它建筑（如炼钢厂、铝厂、面包坊、罐头厂等）。

机场：单一的一种建筑。

以前的各种货物名称已不再使用，而是按这四种不同的目的地，也分为四种不同的乘员类型：

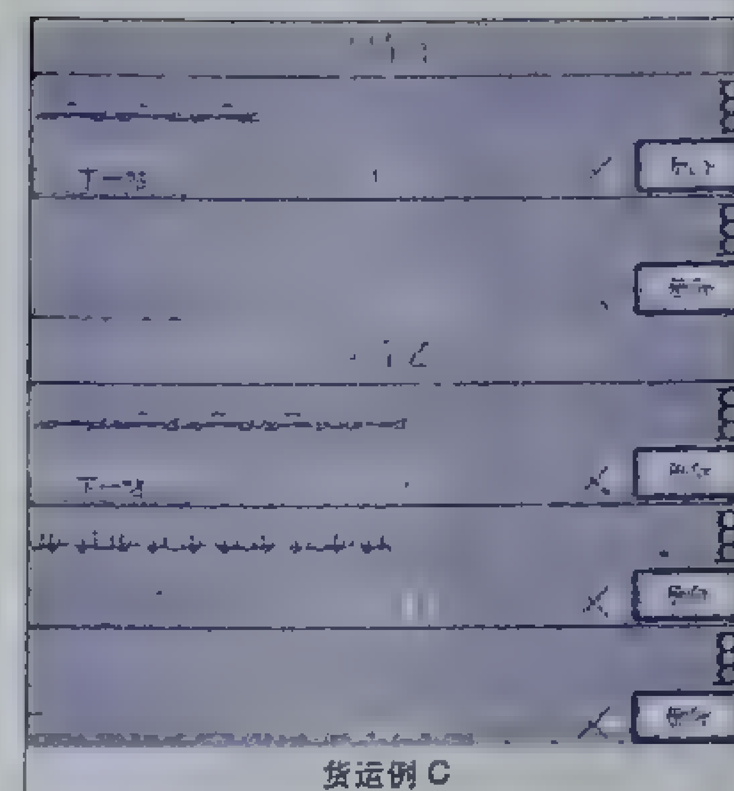
住宅的(黄色车厢)

商业的(绿色车厢)

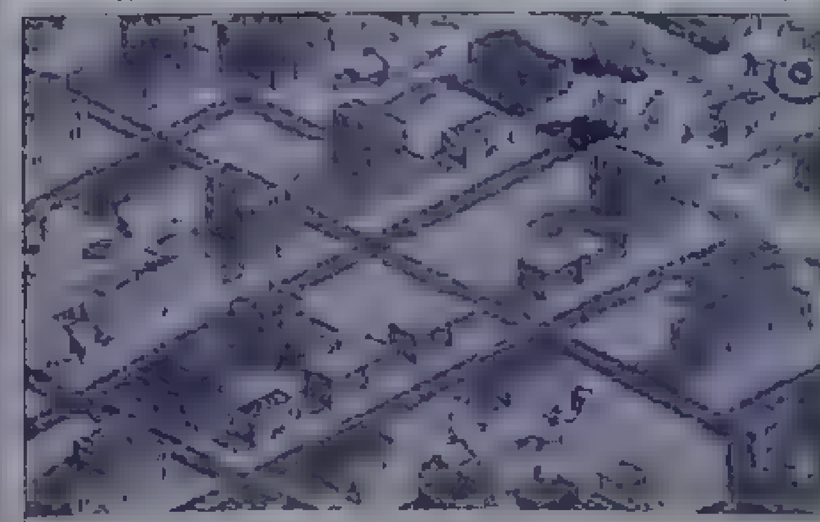
产业的(红色车厢)

机场(蓝色车厢)

在地铁战役中，建筑物密度高，道路纵横交错，市中心以外的大部分地区是丛林，你的目的是为那些上班族提供便利的交通系统。通常，住宅区在郊区，可以产生到工业区或城市中心上班的人，即产业的和商业的这两种乘员。反过来，工业区也有运往住宅区的货物，商业区也有下班回住宅区的人。另外，住宅区和商业区都有去机场的人，反过来也是。四种乘员类型只能表示出它们要到哪里去。当然，所有的四种类型乘员可以装在同一种乘员车厢



货运例C



地铁场景建筑群

里。因此，当你在进入列车细节画面时，将只能看到一种类型的车厢，一种叫通勤者的车厢，当列车到达车站时，乘员会自动登车，而且只有当列车符合乘员的要求时，它们才会登车，例如那些准备去机场的乘客不会搭乘通向商业区的列车。

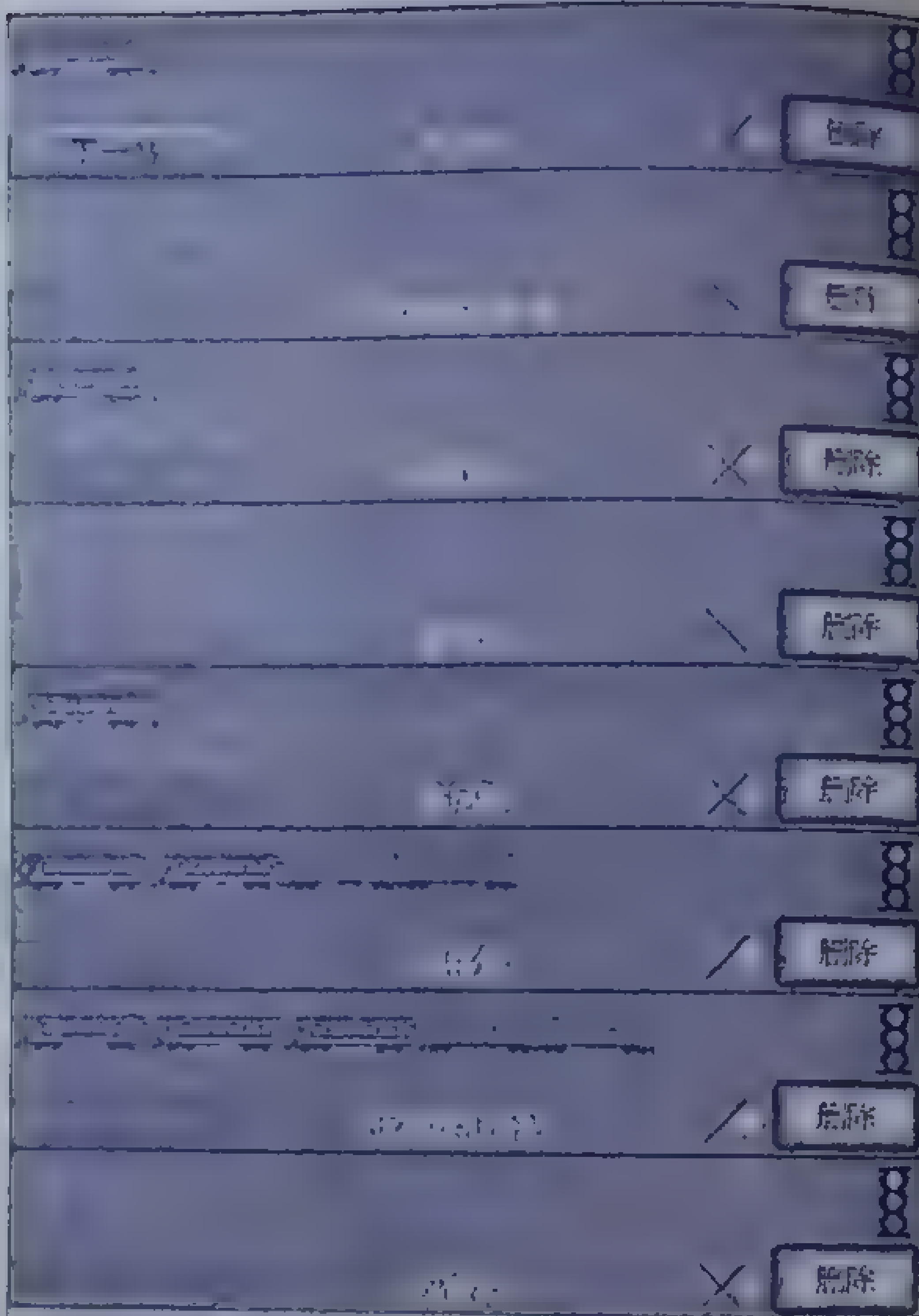
同样，目的地对要运送货物的需求必须在0以上，你不可能把所有周围的乘客都运到一个工业区，工业区的需求很快就降到0，乘客将不再登车。四种乘员的供求关系非常简单，而且四种乘员又用同一种车厢，这使得乘员的装卸选择相对简单了，但是如何能快速的进行运输服务，又成为一个难题。因为乘员不会在你的车站等太久，你必须有足够的后继列车，否则它们将会另寻其它交通方法。其次，你要花更多的时间来修建铁路。一般来说，在水泥地上修建一段铁路的花费是草地或正常地方上修建费用的两倍，当然，相应货运密度的增加也有利于你得到更多的收入。

非营利性运输

这种运输在早期的战役中见得较多，通常是在规定的时间内运往指定地点一定数目的诸如食品、弹药、柴油机和军队等货物。在一些纯非营利性运输战役（如"我是柏林人"）中，已经没有了金钱的限制，而在另一些战役中进行非营利性运输，不但不赚钱，甚至还要赔进去很多钱。

在这些战役中，唯一要解决的问题就是抢时间，做到少花时间多办事。通常这些战役规定的时间非常短，为了有足够的思考时间，你可以用加号键和减号键来调整游戏速度，或直接用Pause键暂停游戏。你必须安排好列车的运货路线，尽可能的多运送一些有效车厢，不要把时间浪费在跑空车上。这就要求你在列车细节窗口中进行详细的路线设置，更为重要的是用好每个车站的各种旗帜，这在前面已经介绍过了，这里就不再多说。

运输军队在非营利性运输战役中经常能够见到。但它与食品、弹药等不同，前面在客运中已经介绍过，军队一般是双向运输，供应军队的车站一般（即正常模式下）也同时需求军队。所以按军队的供应地是否需求军队，他又可以分为两类，一类正如"我是柏林人"战役，有兵营的车站只供应军队，而不需求军队，所以军队可以进行连续运输；而在另一类中，车站既供应军队又需求军队，因此你不能让带有军队的列车去另一个军队供应地继续带军队，那样原来的军队就会被出售，而且暂时消失，你只能带上新的军队。这样一来，你就不能进行连续运输，否则便会拉一车掉一车，等于没拉。那就一次一次的运输军队吧，可时间又不等人，难道没办法了吗？当然有，你可以利用中继站作为仓库，巧妙的把军队先暂时存放在那里。下面就以一个例子来具体谈谈。



非营利性运输例

兵营C　兵营A

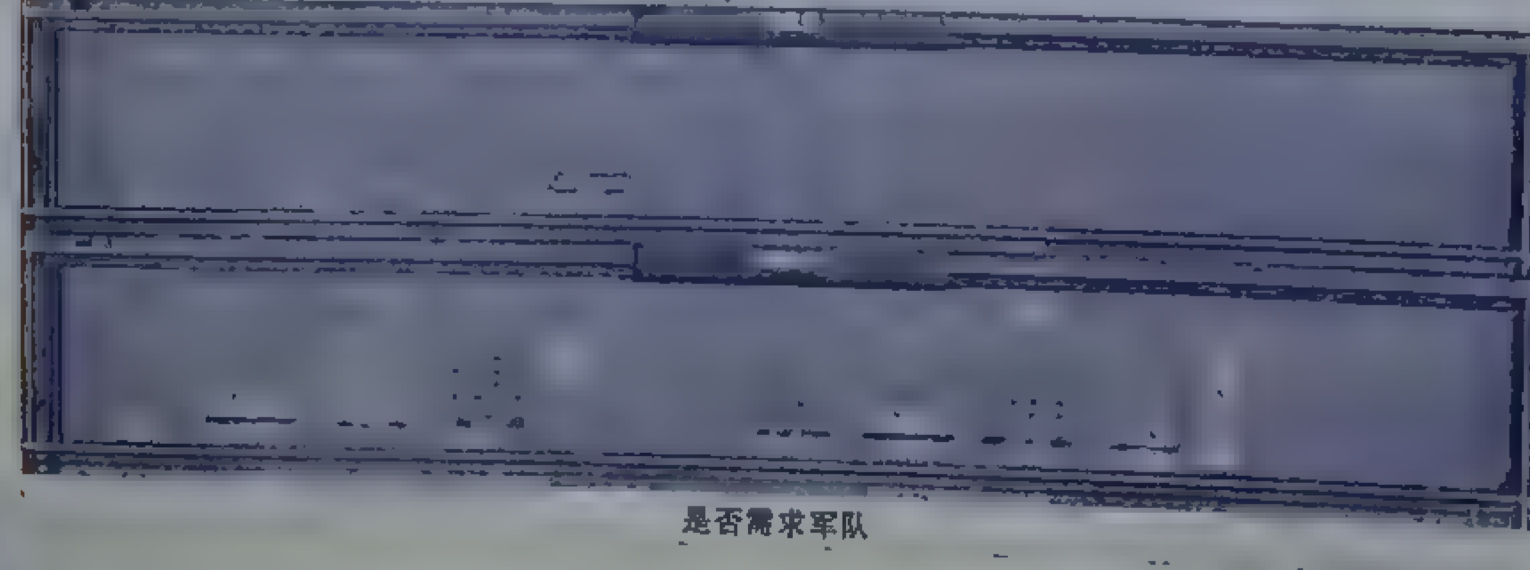
｜　　　├中继站仓库—指定地点

粮田—兵营B

列车停在指定地点，中继站不需求军队，三个兵营各供应一厢军队，同时也需求军队，粮田供应两厢食品，需求谷子。兵营A、B、C和粮田分别在四个车站里。

任务：向指定地点运输三厢军队和两厢食品。（假设时间很紧，一次一次运输时间不够）

列车路线设置如下：



是否需求军队

兵营A（一节军队车厢，黄绿旗）

中继站仓库（不带车厢，红旗）

兵营B（一节军队车厢，黄绿旗）

粮田（不带车厢，红旗）

兵营C（一节军队车厢，黄绿旗）

粮田（两节军队车厢＋两节食品车厢，黄旗）

中继站仓库（三节军队车厢＋两节食品车厢，黄旗）

指定地点（不带车厢，黄绿旗）

列车从指定地点出发，先到兵营A，装上一厢军队，为了节省时间和避免在其它兵营出售军队，把它存放在中继站（由于在一些非营利性运输战役中，你不能修建车站，所以你可以根据情况，选择一个已有的车站作为中继站仓库，但它不能需求你所要存放的货物），接着列车来到兵营B，带上一厢军队，把它存放在粮田旁的车站里，又到兵营C带上一厢军队，返回到粮田时，带上刚存放的一厢军队和原有的两厢食品，共两厢军队和两厢食品，然后到中继站带上最先存放的那厢军队，最后，列车带着三厢军队和两厢食品胜利到达指定地点。■

杀出重围

文/小玮　编辑/东东

本游戏的剧情复杂，自由度很大，我觉得写一个完全的攻略会限制大家的思路。因为完成任务的方法很多，为了不影响大家的个人发挥，我只是列出了游戏中主要事件以及主要地点的密码。

任务1：New York Liberty Island

一、和PAUL DENTON对话后，他会让你从狙击枪，GEP GUN或弩三种武器中挑一件：弩可从敌人身上拣到而GEP GUN的弹药又十分难找。所以建议选狙击枪。

二、在NORTH DOCK里的小屋中，你能见到HARLEY FIBEN和DRIFT（女），对话后在屋外的箱中有补给可拿，还可以找DRIFT买弹药。

三、UNATCO的总部虽然现在无法进入，但守卫人员还是可以给你一些弹药的。

四、进入Liberty的方法：

1. NORTH DOCK出来，有摆放了一大堆集装箱的地方。从这里可以爬到图书馆的二楼屋顶。

2. 走Liberty大门。大门控制器密码：用户名：NSF001，密码：SMASHTHESTATE。

五、救关在一楼的同伴方法：

1. 从通风管走。在大厅的左手尽头。

2. 走门。用MULTITOOL解开红外线网。

六、恐怖分子头子在Liberty顶层，是杀是留在你。（我没杀。选TELL ME ABOUT THE SHIPMENT AND I'LL ORDER THE TROOPS TO PICK YOU UP AS A PRISONER INSTEAD OF CORPSE。）

七、图书馆取款机密码：230023/4558

八、你的计算机登录密码：用户名：JCD，密码：BIONICMAN。

任务2：NewYork Battery Park

一、进入CASTLE CLITON地下室方法：

1. 走大门。CASTLE CLITON地下室电子门锁密码：666。

2. 在码头可乐机旁边的控制器上输入密码：9183，可乐机会移开，这是CASTLE CLITON地下室后门。

二、MABROSIA STORGE CONTAINER在地下室水道尽头的地上。找到后任务完成。新任务：救地铁站里的人质。

三、地铁站的任务完成方法：

1. 干掉地铁站里所有的恐怖分子（在不引发炸弹的前提下），然后就可以打爆TNT的箱子进站。

2. 在地铁站外面屋内有一个冒着气的地下排气管道，从这里也可以进入地铁站。

四、坐地铁到HELL KITCHEN后，在车站看见PAUL，他让你去他在TON HOTEL的房间。

五、进THE UNDERGROUND时不能在手上拿有武器（会招到保安攻击）。在这里有一个支线任务：一个女孩的朋友有麻烦，她求你帮忙。她的朋友在酒吧后门右边的胡同里，有个男的在威胁她。和男的对话时最后选3把他赶走（说要在10秒内把他加入NSF的名单）。当然你也可以用枪。



六、TON HOTEL的进入方法：

1. 大门。在大厅里你能看到GILBERT RETON（服务员）。小心他身后的恐怖分子，此外楼上还有两个。全部清除后，得到密码：RIGHTEOUS。在PAUL的房间里，茶儿上电子笔记本中的密码：4321，是用在柱子上面后面控制器上的，可以打开茶儿后面的门，里面有不少装备。PAUL的计算机登录密码：用户名：PDLENTON，密码：CHAMELEON。

2. 在TON HOTEL的后街有太平梯，可以爬上去。然后从窗户进入PAUL的屋子。

七、进入JOJO WAREHOUSE的方法

1. 大门。有很多自动防卫武器。

2. 房顶。安全但找路很麻烦。

八、完成任务的方法：

1. 走大门。打炸的油桶，将发电机炸毁。

2. 走房顶。在二楼使用HACK技能关掉发电机。

九、直升飞机在楼顶。

任务3：New York Battery Park 2

一、电话亭里控制器的密码：6653。被送到BROOKLYN BRIDGE STATION。

二、在 BROOKLYN BRIDGE STATION 有人给你打开水泵的任务

三、用炸弹把 BROOKLYN BRIDGE STATION 站北面的尽头屋子里挡路的木头炸开

四、开水泵时从有蒸汽处过去会受伤，从右边的管子里爬过去就不会了，只是麻烦些。

五、女厕所里洗手池下控制器密码：5482，可以打开通道。

六、进入后得知机场的位置，由男厕所进去。

七、过断桥的方法：

1. 用 MULTITOOL 关掉红外线网后，到边上按左侧开关，会伸出一段铁板。用它做垫脚快速跳到对岸。但断桥在有人站上时会塌，动作一定要快

2 进来时左边墙上有通风管道。进去，在尽头下水。通过水底的入口，可以游到对岸。

八、到机场后会接到杀死 JUAN IVANOVICH LEBEDEV 的任务。

九、装有 AMBROSIA 的桶的位置可以从机场二楼的一间控制室里的电子笔记本上查到。这是一个支线任务，可以不完成。

十、在船坞里，装有 AMBROSIA 的桶旁边的铁箱上的 KEY RING 可以打开东边的门。

十一、在停机房里遇见 PAUL，和他的谈话会让你大吃一惊。

十二、见到 JUAN IVANOVICH LEBEDEV 后，杀不杀由你，都可以完成任务（因为 PAUL 的介绍，我没杀）



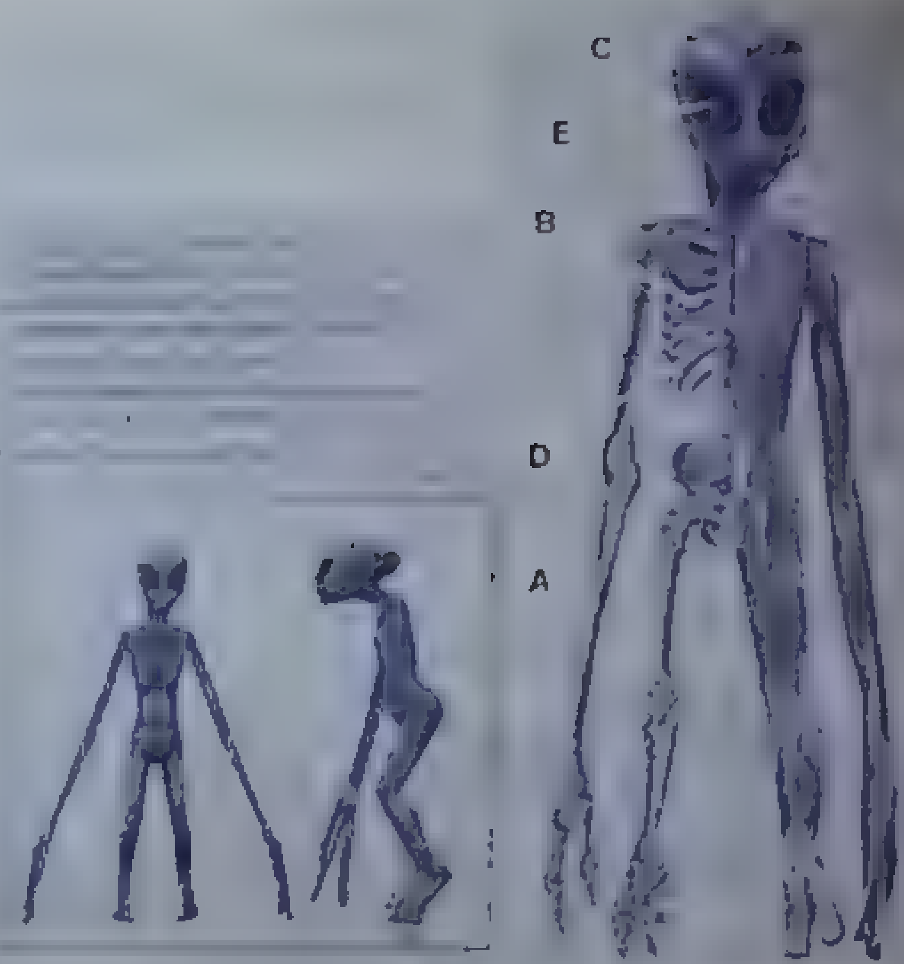
任务 4：New York Hell’s Kitchen

一、下直升飞机时是在 TON HOTEL 的房顶

二、PAUL 在屋里的中厅等你，他要你去 NFS 总部广播，答应

三、可由废车附近楼梯下到地下室，也可以打开太平梯旁的井盖下去（小心机器守卫）

四、NFS 总部的位置：沿 THE UNDERGROUND 大门旁边胡同一直走下去。



五、NFS 总部三楼机房的里屋毒气的解决方法：

1. 墙上有关掉毒气的开关，仔细找一下。

2. 屋里有防毒面具

六、里屋控制器可以打开一楼的一道门里面有很多防卫武器。可以利用墙壁躲开子弹，也可以用工具关掉部分机枪（不用再省道具了）。在尽头的屋子里可以查出顶楼的两部计算机的登录密码：用户名：MCOLLINS、密码：REVOLUTION 和用户名：NAPOLEON、密码：REVOLUTION(此处有一定难度，其实知道密码后，不来也可)。

七、到顶层后，先用外屋的计算机，打开天线，同时打开里屋的门。然后登录里屋的计算机选广播，完成任务。

八、任务完成后 UNATCO 的成员会攻击你，小心。

九、回 TON HOTEL 见 PAUL。他会给你密码：6282。到地铁站，在控制器上输入。来到站台进入地铁，去 BATTERY PARK。

十、在 BATTERY PARK，NAVORRE 会在对话后攻击你，而且她被干掉时会发生爆炸，要注意。这里可以不用节省弹药了，因为过关后，装备就都没了。

十一、出来发现被 UNATCO 包围。此时只能选 I SURRENDER，否则会被打死。

任务 5：MJ12

一、开始是在监狱里，装备都没了。走到门口，有人会传来信息要帮你越狱。出去时，要注意千万不要被警卫发现。

二、出口的密码：4089。出门向右，从医生那得知医疗室密码：0199。

三、在医疗室，看到 PAUL 的尸体后会收到出口的密码：1125。

四、从出口出来，发现在 UNATCO 总部的第四层

五、SAM CARTOR 会让你随便拿武器库里的装备。挑几样顺手的带上，注意弹药问题。另外，JAIME REYES 会问你是否要他跟随（我没同意，“大刀”里的同伴吓着我了）

六、ALEX JACOBSO 会给你大门的 KEY RING。

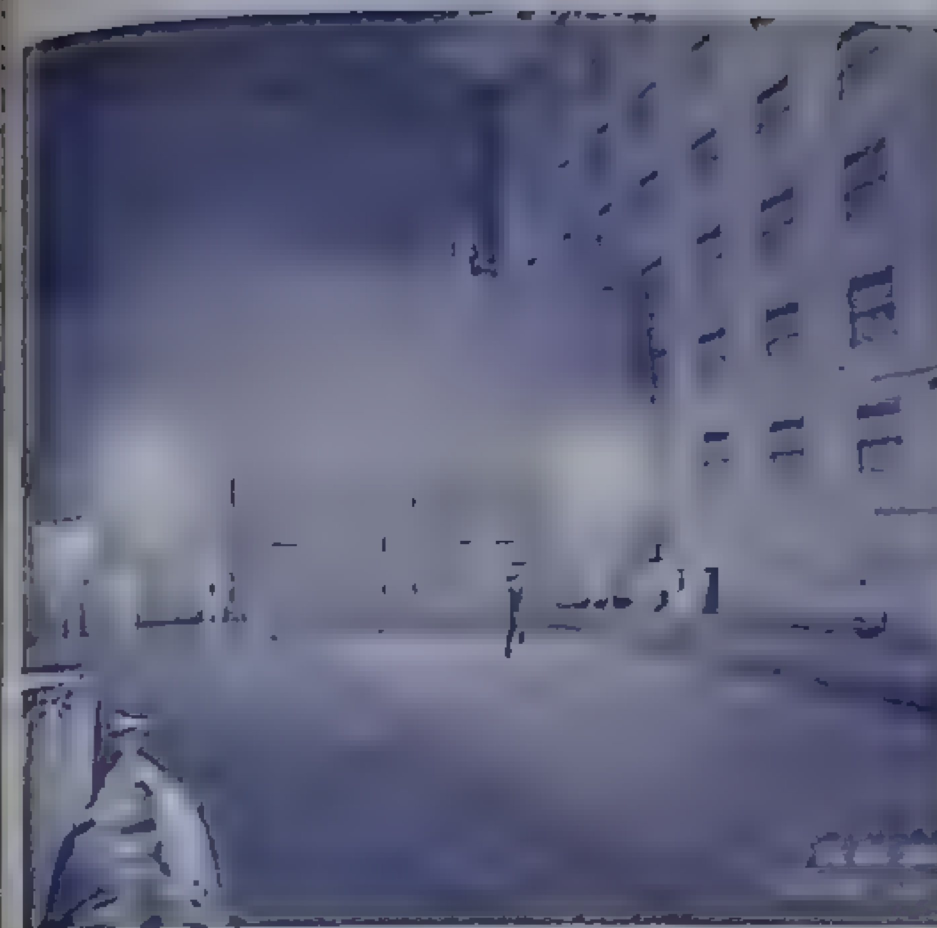
七、开门后到停机坪，坐直升飞机离开。

任务 6：HongKong

一、现在是在香港 MJ12 的总部

二、JOCK 给你的任务是：解除直升飞机武器的系统锁定。你可以在二楼一个屋内（现在只有这个屋子能进）的桌子下面进入通风管道，去一间有床的屋子。在衣柜里有另一个屋子的 KEY RING。

三、回来后，去刚才打不开门的屋子，用 KEY RING 开门。按左边的两个按钮就完成任务了。



四、JOCK 用火箭弹炸开大门后 用 MULTITOOL 关掉紫外线网进去

五、电梯的密码：989，出电梯来到 WANCHI MARKET。

六、现在的任务：找 TRACER TONG。

七、在 LUCK MONEY CLUB 门口要帮女孩买门票(选 SURE)。

八、在 LUCK MONEY CLUB 里会得知 QUICK SHOP 里计算机的登录密码：用户名：MANAGEMENT，密码：CODE324。

九、四处走走，找到 JORDON QUICK，他虽然知道 TRACER TONG 在哪儿，但是他并不信任你。他会给你找一把宝剑的任务。

十、来到 MIGGIE CHOW 的公寓后会得到 WANCHI MARKET 警局的密码：87342。

十一、在 WANCHI MARKET 警局里知道 CHOW 在骗你。

十二、回 CHOW 的公寓，指出 CHOW 在骗人后，会有 MJ12 的人员攻击你。

十三、一楼电梯右边过道尽头的电子门锁密码：718。宝剑就在里面

十四、再次找到 JORDON QUICK 后，他会告诉你 TRACER TONG 的所在和密码：1997(会两次用到)

十五、找到 TRACER TONG 后，他会让你进行一个身体检查（？）。检查完后，TRACER TONG 给你新任务：去 VERSALIFE 找 HURDLEY

十六、到 VERSALIFE 后上楼，从 HURDLEY 口里得知实验室电梯的密码：6512。

十七、在此处不要动锁住的门，也不要 HACK 计算机，否则会有麻烦。

十八、从实验室计算机里下载所需要的文件后，利用通风管道离开 VERSALIFE。

十九、去找 TRACER TONG，他会让你再去一次 VERSALIFE 的实验室。

二十、按 TRACER TONG 的指导，再次来到 VERSALIFE 的实验室(过程不复杂，不在此详细说明)。新的任务是：破坏病毒发生器。

二十一、杀死 MAGGIE CHOW 后，在平台的控制器输入密码 525。任务完成。此时，实验室开始大爆炸，只能从病毒发生器旁的通道逃离。

二十二、找 TRACER TONG 回复任务，去纽约。

任务 7：New York Hell's Kitchen 2

一、在 TON HOTEL 的房顶降落，去 THE UNDERGROUND。答应帮 VINNY 调查 BROOKLYN NAVY SHIPYARD。

二、SANDRA DENTON 那儿有些消息。

三、摆脱 MJ12 的追击后上直升飞机，去 BROOKLYN NAVY SHIPYARD。

四、VINNY 的手下会给你大门的 KEY RING，进去后穿过仓库。通往的 SHIPYARD 的电子门锁密码：0909。

五、进门后，警报会响。但别慌，警卫是 VINNY 的人。

六、上船的方法：

1. 在岸边的控制器输入密码：6655，会有桥上来。

2. 跳进水里，从船底下潜过去，在另一边有梯子上船。

七、船上第三层的电子门锁密码：83353。

八、GENERAL QUARTER 的房间电子门锁密码：65678。在床下有底层甲板的 KEY RING 和第二层武器库的电子门锁密码：71324.

九、用 KEY RING 打开去底层甲板的门。屋内的计算机的登录密码：用户名：KZHAO，密码：CAPTAIN。

十、新任务是：毁掉五个黄色的装置(用炸药)。它们的位置：此屋里一个，控制室一个，停机坪下面一个，剩下两个都在 ENGINE ROOM 里。

十一、五个全都毁去后，船会下沉，要赶快上岸。

十二、去 BROOKLYN NAVY SHIPYARD 西边屋子的房顶坐直升飞机离开。

十三、直升飞机降落在纽约西边墓地。进去后，在 DOWN 的棺材里有通道。

十四、由通道出来。在大门旁边房子里的画的后面有个控制器，进入它打开的门，拆毁里面的仪器。任务完成。

任务 8：Paris

一、下楼后，铁门的右边有防辐射服，穿上。电子门锁密码：0001。

二、出楼后在 CATACOMBS 找到 CHAD，他的任务是：救人质。然后会给你所需的地图和一个 KEY RING。

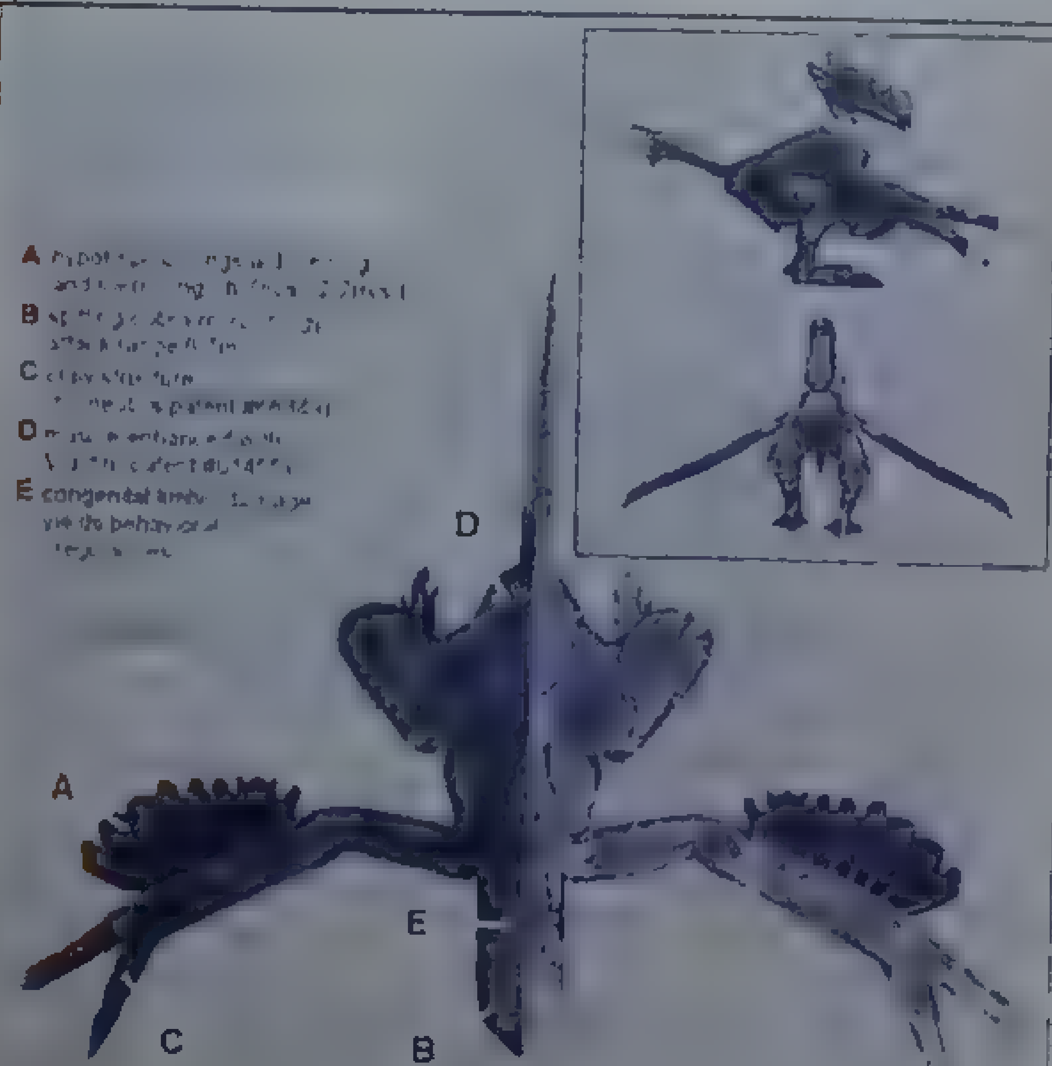
三、去 BUNKER3，有红外线网，可以由左



边的通道绕过进人。
四、在 BUNKER3 的里面，关掉自动机枪后再救人质。
五、关掉红外线网，才能使人质安全撤离。任务完成。现在要去找 NICOLETTE DACLARS。
六、在 19 号酒吧找 JAIME 会得到一些消息
七、进入 13 号酒吧的方法：
　　1. 大门：有门卫。
　　2. 后门：安全一些。
八、在二楼，有个女孩让你到门口等她(大门口)，她就是 NICOLETTE DACLARS。
九、在 DACLARES 家的二楼浴室里和中厅的茶几上各有一个 KEY RING 要拿。
十、卧室里壁炉上的骷髅头转动后，可以打开一个暗门，拿到一些装备
十一、从一楼厨房的楼梯下去，进入酒窖。墙上的烛台是个机关，开门后，用：用户名：BDUCLARE，密码：NICO_ANGEL 登录计算机。任务完成。
十二、NICOLETTE DACLARS 给你 KEY RING 后，从房子后面的墓地出来。走地下通道，出来后在旁边的房子里有大门的 KEY RING。
十三、在厨房，厨师告知去终端计算机的路。路上的电子门锁密码：1942。金库出来后路上的电子门锁密码：0022。
十四、和 GUNTHER HERMANN 对话时可以让他自毁(选 1)。然后用 HACK 技能登录计算机。任务完成。

任务 9：Vendenberg

一、地点是 VENDENBERG 基地的屋顶。第一个任务是：把此处的 MJ12 清除出去
二、乘电梯来到一楼，黄色电源箱的密码：5868。通道的另外一端尽头控制器登录密码：户名：COMMAND，密码：ZEBRA42
三、从指挥中心大厅的通风管道进去可以找到第二个黄色电源箱，密码 5868。(2 和 3 打开的电源是为了启动防卫机器人帮你战斗，如果能力够强可以略过。)
四、消灭了院子里的 MJ12 后，去通讯中心告诉他们 MJ12 已被清除
五、新任务是：去找 SAVAGE。
六、在通讯中心最里面的屋子进入通道，到中央控制室
七、从楼梯下去看见 SAVAGE，得到新任务：建立中央计算机的连接
八、中央计算机的登录密码：用户名：Gsavage，密码：Tiffany，登录后进行连接，任务完成。
九、找 SAVAGE 回复时，得知他女儿 TIFFANY 被 MJ12 绑架，去救她。
十、直升飞机停在指挥中心大门外的斜坡下面。
十一、救 TIFFANY 时不能响警报，否则 TIFFANY 会被杀。



十二、救出 TIFFANY 后，和她一起上直升飞机，去潜艇基地。
十三、先到实验室三楼，取基地地图和防卫计算机的登录密码：用户名：Apinkerron，密码：Antennapelia(可使过关容易些，不进行也可)。
十四、VRV BAY 的防卫计算机的登录密码：用户名：TECH，密码：SHARKMAN。
十五、然后从旁边的楼梯上去，有两艘小型潜艇。随便上一艘即可
十六、出来后，第二层通道尽头的门可以用卫兵尸体旁边的 KEY RING 打开。
十七、在地下通道的第二层尽头上电梯，防卫计算机的登录密码：用户名：MJ12，密码：SKYWALKER，登录连接后任务完成。
十八、坐潜艇回 VRV BAY，去直升飞机处返回。然后去找 SAVAGE，得到新任务：排除核弹
十九、乘直升飞机到导弹发射基地，去 MISSILE SOLO。
二十、电子门锁的密码：8456(三个门，包括 LANCH COMMAND 的)。
二十一、进入 LANCH COMMAND，按下屋子中间控制器上的 ABORT 键。用计算机重新设置程序后，任务完成。
二十二、进入 MISSILE SOLO 找到直升飞机离开。

任务 10：Area 51

一、JOCK 的直升飞机里有炸弹，快闪。
二、穿过 COMM BUILDING 去 COMM TOWER。顶层计算机的登录密码：用户名：A51，密码：XX15YZ。
三、由打开的 BLAST DOOR 进入，到电源室打开电梯电源。乘电梯。
四、开门进到 BUNKER 里，此处的通行密码：8946。
五、BARRACKS 里有 SECTOR3 的 KEY RING。由 SECTOR3 经过 AQUINAS UB ACCESS 来到 STATION17。
六、STATION17 的防卫系统控制器密码：用户名是 AREA51，密码是 BRAVO13。
七、由 AQUINAS HUB ACCESS 下楼，电子门锁密码：2001。
八、到 SECTOR4 和 SAVAGE 通话后，BOB PAGE 会炸断通道。只能走有毒气的路了。出来后，看到他在变异。
九、你需要找到四个给 BOB PAGE 提供变异原料的装置(不难找，具体位置就不一一指出了)，放掉里面的液体，将他毁掉。至此游戏结束。
十、本关后半程会有很多的突变体生物来攻击你，其实只要找到它们的来源，把门关上就行了。■

海底巨人
Submarine Titans

游戏中按 [Enter] 出现输入提示，键入下列字符串后回车即可获得相应功能：

FOW	地图雾影全开
TECH	获得所有技术
ENERGY	能量全满
AIR	空气全满
SILICON	硅矿全满
METAL	获得 1000 铁矿
GOLD	获得 1000 金矿
CORIUM	获得 5000 真皮
EXITON	获得 1000 金矿、5000 真皮和 10000 铁矿

[测试：有效　PAGAN 提供 A]

重金属 F. A. K. K. 2
Heavy Metal: F. A. K. K. 2

首先需要激活控制台。选择 Video\Audio Menu，进入后选 Advanced 项，然后勾选 Console 框。此后进入游戏，按 [~] 进入控制台，输入下列字符串并回车获得相应功能：

god	主角刀枪不入
notarget	敌人不再攻击主角
noclip	主角可穿墙行走
give all	获得所有武器和物品
health 100	生命加满
eventlist	显示所有可用的命令
map X	跳入指定地图中，X 为地图名称，列表如下：

blood	cemetary	cliff1
cliff2	creeperpens	end
fakkhouse	fog	gruff
gruff_cinema	homes1	homes2evil
homes2good	intro	landersroost
oracle	oracleway	otto
over	shield	swamp1
swamp2	swamp3	towncenter_evil
towncenter_good	training	under
water		

[测试：有效　PAGAN 提供 A]

雷曼 II 胜利大逃亡
Rayman 2: The Great Escape

在游戏中键入 [ESC] 出现游戏菜单，然后输入下列字符串，即可获得相应功能(若成功会有鼓噪声)：

glowfist	更强的火力
gimmelife	获得额外 5 条生命
gimmelumz	获得额外的 5 个 Lumz
gothere	可以选关

[测试：有效　PAGAN 提供 A]

剑侠情缘 II

游戏中按 [Shift] + [F12] 开启秘技模式，屏幕左上角会显示画面刷新帧数 FPS = XX，再按一次 [Shift] + [F12] 则可关闭秘技模式。在秘技模式开始时有下列功能键：

[Shift] + [A]	主角生命，体力，内力全满
[Shift] + [G]	主角刀枪不入。注意游戏情节要求主角在某些场合必须战败，因此需再按一次取消刀枪不入状态方能使剧情正常发展。
[Shift] + [K]	主角修炼的武功等级升 1 级
[Shift] + [L]	主角战斗等级升 1 级
[Shift] + [M]	得到 1000 两银子

[测试：有效　lyggaojie 提供 A]

超光束边缘：粒子
Tachyon: The Fringe

游戏中按数字小键盘 [7] 开启命令输入栏，输入下列字符串并回车获得相应功能：

IM A CHEATER	开启秘技模式
ONE MILLION DOLLARS	获得 5000 货币单位
QUICKENING	刀枪步入
COME GET SOME	弹药全满
DILITHIUM	能量全满
THERE IS NO SPOON	返回星际基地并获胜
BOOM STICK	所有物品可选用
RAGTAG	所有舰船可选用
KESSEL RUN	舰船增强
SAY AHH	开启最近的星门

开启飞船后燃器加速至全速，然后按住 [Q] 键，如果成功，温馨只要按住 [Q] 键不放，你的飞船就能不耗费任何燃料而保持全速飞行。

[测试：有效　PAGAN 提供 A]

秘技修正及更新：www.playgamer.com
编辑 / 游骑兵

尖端 100——来自国际互联网的消息

通过互联网络的"尖端 100"，把握电脑游戏世界的脉搏已经不再是个梦想。这个每周更新一次的世界范围的投票统计榜体现了全球电脑玩家的行动趋势，希望这扇世界之窗能够为您提供更多更快的信息。

[互联网网址 http://www.global100.com/chart.asp?Chart=1]

注：中文译名为暂译，有些游戏尚未有合适的译法，所以暂时空缺中文译名

2000年8月14日第33周

编辑/游骑兵

本周名次	上周名次	上榜周次	最高名次	英文名称	制作/发行	中文名称
1	1	7	1	Diablo II	Blizzard	暗黑破坏神Ⅱ
2	2	35	1	Planescape: Torment	Interplay	异域镇魂曲
3	3	76	1	Heroes of Might and Magic 3	New World/3DO	魔法门英雄无敌Ⅲ
4	4	8	4	Icewind Dale	Interplay	冰风溪谷
5	5	45	1	Age Of Empires 2 Age Of Kings	Ensemble/Microsoft	帝国时代Ⅱ王者岁月
6	6	78	1	Alpha Centauri / Alien Crossfire	Electronic Arts	半人马座
7	7	27	3	The Sims	Maxis/Electronic Arts	模拟人生
8	9	37	1	Unreal Tournament	Epic/GT	虚幻锦标赛
9	[illegible]	85	1	Baldur's Gate	Bioware/Black Isle/Interplay	博德之门
10	10	23	6	Might And Magic 8: Day Of The Destroyer	New World/3DO	魔法门Ⅷ毁灭者之日
11	11	53	11	Civilization 2: Test Of Time	MicroProse	文明Ⅱ时代考验
12	12	36	5	Quake 3: Arena	Id/Activision	雷神之锤Ⅲ竞技场
13	13	63	2	Jagged Alliance 2	Sir-Tech/TalonSoft	铁血联盟Ⅱ
14	15	90	1	Half-Life / Opposing Force	Valve/Sierra	半条命/针锋相对
15	16	28	7	Demise Rise of the Ku'Tan	Artifact/IPC	消亡
16	14	45	6	Homeworld	Relic/Sierra	家园
17	17	9	17	Vampire: The Masquerade Redemption	Activision	吸血鬼·避世救赎
18	18	93	1	Fallout 2	Black Isle/Interplay	异尘余生Ⅱ
19	20	123	1	Starcraft / Add-on	Blizzard	星际争霸/资料片
20	19	71	11	Civilization: Call to Power	Activision	文明:权倾天下
21	28	7	21	Deus Ex	Eidos	杀出重围
22	24	40	22	X-Com: First Alien Invasion	MicroProse	幽浮:第一次异形入侵
23	29	62	2	Might and Magic 7: For Blood and Honor	New World/3DO	魔法门Ⅶ血统与荣耀
24	32	29	15	Final Fantasy 8	Squaresoft	最终幻想Ⅷ
25	30	11	25	The Longest Journey	FunCom	最长的旅程
26	31	20	12	Thief II: The Metal Age	Looking Glass/Eidos	神偷Ⅱ金属时代
27	33	52	6	System Shock 2	Looking Glass/Electronic Arts	网路奇兵Ⅱ
28	21	33	11	Championship Manager 99/00	Eidos	冠军足球经理 1999/2000
29	26	23	21	Ancient Domains Of Mystery	Thomas Biskup	上古秘境
30	27	38	11	Gabriel Knight 3: Blood Of The Sacred...	Sierra	狩魔猎人Ⅲ血咒疑云
31	25	92	5	Railroad Tycoon 2 / The Second Century	PopTop/G O. D.	铁路大亨Ⅱ/21世纪
32	23	8	23	Shogun: Total War	Electronic Arts	将军:全面战争
33	52	3	33	Combat Mission: Beyond Overlord	Big Time / Battlefront	—
34	22	39	10	Age Of Wonders	Triumph/Epic/G O. D	奇迹时代
35	40	38	10	Pharaoh	Impressions/Sierra	法老王
36	36	97	5	Caesar 3: Build a Better Rome	Impressions/Sierra	恺撒大帝Ⅲ
37	37	62	9	MechWarrior 3 / Pirate's Moon	Zipper/MicroProse	机甲战士Ⅲ/海盗之月
38	34	20	20	Need For Speed: Porsche Unleashed	Electronic Arts	极品飞车:保时捷之旅
39	45	74	7	RollerCoaster Tycoon / Add-ons	Microprose	过山车大亨/资料片
40	39	19	22	Soldier Of Fortune	Raven/Activision	佣兵战场
41	42	80	13	SimCity 3000	Maxis/Electronic Arts	模拟城市 3000
42	41	45	26	Freespace 2	Volition/Interplay	自由空间Ⅱ
43	46	36	29	Tomb Raider: The Last Revelation	Core/Eidos	古墓丽影:最后的启示
44	47	41	9	Fifa 2000	EA Sports	FIFA 足球 2000
45	56	59	7	Dungeon Keeper 2	Bullfrog/Electronic Arts	地下城守护者Ⅱ
46	58	45	29	Rainbow Six: Rogue Spear / Urban Operations	Red Storm	彩虹六号:狂暴之矛/都市行动
47	44	11	31	MDK 2	Interplay	孤胆枪手Ⅱ
48	51	25	11	Nox	Westwood/Electronic Arts	救世传说
49	38	16	12	Imperium Galactica II	Digital Reality/GT	银河创世纪Ⅱ
50	35	20	10	Majesty	Cyberlore/MicroProse	威严
51	50	120	2	Might and Magic 6: The Mandate of Heaven	New World/3DO	魔法门Ⅵ天堂之令
52	53	28	52	Warcraft 2: Battle Chest	Blizzard	魔兽争霸Ⅱ战斗之盒
53	57	4	53	Warlords Battlecry	Broderbund	呼啸战神
54	48	19	42	Star Trek: Armada	Activision	星际迷航:星际舰队
55	54	72	18	Imperialism 2: Age of Exploration	Frog City/SSI/Mindscape	梦幻帝国Ⅱ扩张时代
56	70	93	10	Grim Fandango	LucasArts/Activision	神通鬼大
57	43	9	37	Ground Control	Sierra	地面控制
58	61	22	40	Space Empires 3	Malfador	太空帝国Ⅲ
59	49	46	30	Discworld Noir	Perfect/GT	—
60	55	37	11	Ultima 9: Ascension	Origin/Electronic Arts	创世纪Ⅸ升腾
61	65	15	46	Tachyon: The Fringe	NovaLogic	超光束粒子:边缘
62	59	111	7	Final Fantasy 7	SquareSoft/Eidos	最终幻想Ⅶ
63	63	89	13	Heretic 2	Raven/Activision	异教徒Ⅱ
64	79	54	10	Darkstone	Delphine/G. O. D	黑石传奇
65	67	50	3	Command And Conquer: Tiberian Sun	Electronic Arts	泰伯利亚之日
66	73	52	13	Star Trek: Starfleet Command	Interplay	星际迷航:星舰指挥
67	62	13	39	Rally Masters	Digital Illusions/Infogrames	拉力车手
68	64	90	19	Carmageddon 2: Carpocalypse Now	Stainless/SCi/Interplay	恶煞车手Ⅱ
69	75	74	17	BattleCruiser 3000 AD V 2.0	Interplay	战斗巡航舰 3000 第二版
70	60	17	60	Sammy Sosa High Heat Baseball 2001	Team 366/3DO	火爆棒球 2001
71	78	29	26	Battlezone 2	Pandemic/Activision	终极战区Ⅱ
72	90	73	18	EverQuest	Verant/989 Studios/Sony	永恒使命
73	68	48	17	NHL 2000	EA Sports	NHL 冰球 2000
74	84	5	74	Steel Beasts	eSim Games / Shrapnel Games	钢铁战车
75	77	36	23	Indiana Jones And The Infernal Machine	LucasArts	印第安纳·琼斯与恶魔机器
76	71	3	71	Dark Reign 2	Activision	黑暗王朝Ⅱ
77	72	139	1	Quake 2 / Add-on	Id/Activision	雷神之锤Ⅱ/资料片
78	66	103	10	Warlords 3: Darklords Rising	SSG/Red Orb	战神Ⅲ黑潮风暴
79	74	35	35	Rally Championship 2000 / Mobil 1 Rally	Magnetic Fields/EA	冠军拉力赛 2000
80	81	5	80	Star Trek: Klingon Academy	Interplay	星际迷航:克林贡军校
81	69	150	1	Total Annihilation	Cavedog/GT	横扫千军
82	97	6	82	Antietam!	Firaxis	—
83	76	14	64	Risk II	MicroProse/Hasbro	冒险Ⅱ
84	88	114	2	Unreal / Add-ons	Digital Extremes/Epic/GT	虚幻世界/资料片
85	91	34	51	Omikron: The Nomad Soul	Quantic Dream/Eidos	恶灵都市
86	83	15	43	Star Wars: Force Commander	Ronin/LucasArts	星球大战:原力指挥官
87	–	39	24	NBA Live 2000	EA Sports	NBA 职篮 2000
88	87	17	48	F1 2000	EA Sports/Electronic Arts	F1 方程式大赛 2000
89	89	58	7	Total Annihilation: Kingdoms	Cavedog/GT	横扫千军:王国风云
90	95	29	23	Asheron's Call	Turbine/Microsoft	阿瑟伦的呼唤
91	99	70	9	X-Wing Alliance	Totally Games/LucasArts	同盟铁翼
92	86	61	14	Need for Speed: High Stakes	Electronic Arts	极品飞车:孤注一掷
93	96	24	74	Michelle Kwan Figure Skating	Gonzo/Electronic Arts	—
94	94	13	83	EverQuest: The Ruins Of Kunark	Verant	永恒使命:库那克的毁灭
95	98	39	40	Delta Force 2	NovaLogic	三角洲特种部队Ⅱ
96	82	62	14	Aliens Vs Predator	Rebellion/Fox	异形大战掠夺者
97	–	1	97	Evolva	Interplay	—
98	80	27	59	Independence War Deluxe / I-War Deluxe	Particle/Infogrames	独立战争豪华版
99	–	1	99	Brigade Combat Team	ProSimCo/Shrapnel	突击小队
100	85	46	12	Nexus: The Kingdom Of The Winds	Nexon	奈克西斯:风之国度

电玩点将榜

综 合 榜

*1	↑	暗黑破坏神 II	Diablo 2	Blizzard/奥美(1717)
*2.	↓	星际争霸:母巢之战	Starcraft: Brood War	Blizzard/奥美(1674)
3.	→	帝国时代 II	Age Of Empires 2	微软(1627)
*4.	↑	生化危机 II	Resident Evil 2	Capcom/育碧软件(1479)
*5.	↑	仙剑奇侠传		大宇(1389)
*6.	↓	最终幻想VIII	Final Fantasy 8	Square/电子艺界(1267)
*7.	↑	剑侠情缘 II		西山居/金山(1201)
*8.	↓	魔法门之英雄无敌 III	Heroes Of Might And Magic 3	3DO/育碧软件(1053)
*9	→	轩辕剑 III 云和山的彼端		大宇/晶合(943)
*10.	↑	家园	Homeworld	Relic/育碧软件(840)
*11.	↓	模拟人生	The Sims	Maxis/电子艺界(812)
*12	↑	极品飞车:保时捷之旅	NFS: Porsche Unleashed	EA Sports/电子艺界(737)
*13.	↓	足球 2000	FIFA 2000	EA Sports/电子艺界(696)
*14.	↑	三角洲特种部队	Delta Force	NovaLogic/电子艺界(633)
*15.	↑	笑傲江湖之日月神教		昱泉国际/中青旅创先(533)
*16.	→	盟军敢死队:使命召唤	Commandos: Beyond the Call of Duty	Eidos/新天地(423)
*17.	↓	三国志VII		光荣/第三波(372)
*18	↓	大航海时代IV		光荣/第三波(341)
*19.	↑	心跳回忆	Forever With You	科乐美(322)
*20.	↓	雷神之锤 III 竞技场	Quake 3: Arena	id/新天地(270)
*21.	↑	新绝代双骄		宇峻科技/智冠(219)
*22.	↑	古墓丽影IV	Tomb Raider 4	Eidos/第三波/世纪雷神(116)
*23.	↑	法老王	Pharaoh	Sierra/奥美(94)
*24.	↑	大富翁IV		大宇(84)
*25.	↓	春秋英雄传		行者/新天地(70)
*26.	↓	铁路大亨 II	Railroad Tycoon 2	PopTop/新天地(56)
*27.	↓	模拟城市 3000	SimCity 3000	电子艺界/中图(47)
*28.	↓	异尘余生 II	Fallout 2	Interplay/第三波(37)
*29	↑	异域惊魂曲	Planescape: Torment	Interplay/新天地(28)
*30	↓	命令与征服:泰伯利亚之日	C&C: Tiberian Sun	Westwood/电子艺界(21)

注:*表示国内已有正式代理,括号内为该游戏所得票数。

榜评

“下榜、下榜,全都应该下榜了!”,石子一边看电玩点将榜一边嚷着,我知道她说的是“李逍遥”和“星际”那帮老家伙 其实关于它们“下岗”的事已经讨论过不只一次了,支持的人也不少,无奈群众投票总数一直居高不下,如果逆民意强制执行,恐怕下岗的就是我了,这是个民主的时代嘛!

总算咱们的“破坏神”威力强劲,将“星际”赶下了霸主之位,给点将榜添了一点儿亮色。《暗黑破坏神 II》勇夺榜首是预料之中的事,三年磨一剑,尤其是由暴雪来锤炼,锋利程度可想而知。从目前玩家的反响来看,《暗黑破坏神 II》应该说是比较成功的,没有让大家失望,估计雄踞榜首的日子不会太短。另一个亮点是《剑侠情缘 II》,嘿,咱们大陆的“剑侠”终于也闯进前 10 名了,拍手祝贺!希望西山居继续努力,不过制作下一代时最好把剧情再丰富一下!

欣喜之余,我们也看到同样曾让玩家苦苦期盼的“泰伯利亚之日”正日趋沉沦,想必各位心中也有无限感慨吧!有成功,有失败,有欢乐,有悲伤,这就是游戏,这就是生活啊!

点将榜欢迎广大读者以任何形式参与,可以通过信件(明信片)、读者问卷调查和编辑部的电子信箱 reader@fcgm.com.cn 投票。无论何种形式,投票者均可以参加月底的抽奖活动,幸运读者将获得由业界厂商提供的游戏软件或其他软件一套。

选票格式:您最喜爱的四款游戏(中文或英文名称)

1.__________ 2.__________ 3.__________ 4.__________

点将榜投票地址:100037 北京 813 信箱

读者点评

《暗黑破坏神 II》 本期排名(1)

三年了,你终于来了,555555…… (大庆 张镇)

生活在黑暗中的我,不知还有没有光明的明天! (武汉 曹伟)

杀不完的敌人,升不完的级,加不满的点数,用得完的精力,这就是《暗黑破坏神 II》的部分特点。 (广西 韦明霜)

为了支持你,我咬牙订了一套“豪华版”,可一个月后的你仍然哼着“我跳,我跳,我跳跳跳”的小曲…… (云南 张鑫)

盗版诚可贵——上市早
标准(版)价也高——也快了
若为“豪华”故——赠品多
二者皆可抛——我要买正版! (上海 俞海东)

《星际争霸:母巢之战》 本期排名(2)

无休止的种族“仇杀”,遵循着达尔文“适者生存”的自然法则。 (上海 胥锋)

《仙剑奇侠传》 本期排名(5)

就像初恋的情人一样,虽然比不上如今的那些年轻 MM,但在心中却永远都是最美、最好的 (甘肃 徐海鹏)

《剑侠情缘 II》 本期排名(7)

国产的东东终于能见人了,虽然“学习”的痕迹很明显,但至少体现出了国人的上进心。 (福建 程艺超)

凄美的故事,悲惨的结局,精美的画面,动听的音乐,新颖的操作,却掩盖不了情节的苍白。希望金山再接再厉,吸取教训,真正奉献给我们一个国产游戏的精品. (山东 孔令申)

《魔法门之英雄无敌 III》 本期排名(8)

眼睛玩花终不悔,
为伊消得人憔悴! (河南 赵军)

《轩辕剑 III 云和山的彼端》 本期排名(9)

轩辕剑剑斩人世妖魔鬼怪,轩辕侠侠骨柔情志比天高。 (上海 胥锋)

《家园》 本期排名(10)

甲:你的母舰呢?
乙:被消灭了。
甲:谁干的?是不是用重型巡洋舰干掉的?
乙:不,人家用的是侦察机…… (湖北 谭轲)

《笑傲江湖之日月神教》 本期排名(15)

我认为武侠游戏利用 3D 技术不是很快就能被人接受的,看着总是不习惯,再说 4CD 的大容量也不是所有电脑都能撑得住的。 (北京 桑弘)

一个充满了多边形的金庸武侠世界。 (江苏 周涛)

大部分场景缩水,人物形象比较大,战斗方式十分有新意,但不够火爆。 (山东 张扬)

《雷神之锤 III 竞技场》 本期排名(20)

抱着枪,往前冲,我是竞技场上的王(亡)者! (上海 冯校东)

你好毒,你好毒,你好毒,
呜~呜~呜
你越砍越离谱,
我被打得糊涂…… (福建 黄益贺)

本期幸运读者

江苏 徐 俊	北京 郑 璐	成都 黄逸宇
青岛 徐国栋	山东 王 荣	

笑傲江湖演义（十五） www.xajh.com



江　湖　行

作者：枫艳如血枫血

江湖英雄出我辈
一入江湖岁月催
自古英雄多寂寞
唯有侠迹留其名

半年以前，看了九幽在大众软件上的文章。带着对江湖岁月的憧憬，孤身仗剑来到这片虚幻而真实的世界。跟那时候大多数侠客一样。为了找浪人到处跑，身具几十万内力那种兴奋和满足感令我现在还是痴迷。两个月后，已经爬到日月神教金旗掌旗使，后在一位日月前辈的指点下，得到"倚天剑"。一时以为自己天下无敌，开始杀人越货，乐不思睡。连着通宵二天，击杀古墓派32人，升到了木旗掌旗使。那些天，也许是在江湖最快乐的时光。因为杀人多了，仇人也就多了，于是也就轮回了无数次，不过也认识了很多朋友，段誉、桃花萧峰、令狐冲、天地男儿、血影狂刀……大家都是10，11级左右，在江湖算是中等高手。Q上聊天，一起砍人，一起吵架，真是畅快。

而后日月发生一件大事，前辈天堂鸟篡夺帮主之位。当时在日月象我这样的虾米根本不能在那样的场合说话。凭对日月的忠诚，我极力反对。与前辈日月小三，老毛，血江残月等一起在聊天室里跟天堂鸟等人吵得一塌糊涂，而后发生了天堂鸟用武当飞辈轮回老毛的事。几天里，论坛上叫骂声不绝于耳。后来天堂鸟那届内阁毕竟出来了，那也是我第一次开始接触日月前辈和高层，很多前辈在那次纷争后离开日月，日月开始变动荡不安

因为那届内阁争议极大，很快就换了另外一届内阁。也就是龙卷风的那届。日月好象平静些，大家都忙着砍猪升级，不亦乐乎。此中我认识对我在江湖影响最大的几个人－－－日月小雨儿、小生和龙公主。不久，小雨儿退出江湖。临走的时候他把真身12级送给了我，那时候的12级可能比现在的14级还要厉害不少。而后和小生一起N个通宵后，我们的实力逐渐壮大，一个月后已经有几个12级。真身13级。在当时也算个高手了。

那时候，日月开始变得令人丧气，同门不互救，轮回不断。而后龙卷风退隐江湖。豪鬼接任日月教主一职。豪鬼是枫血在日月前辈中少数几个佩服的人之中的一个。人如其名，豪气冲天。

豪鬼其实一直不愿做教主，直到绝影大师兄出来说话。

很幸运，我成为那届内阁的光明使，负责锐金旗。一直想为日月做点什么，有这个机会我当然尽力去做。一个星期后锐金旗初具规模。那时候也是跟血江关系最好的时候，接着豪鬼个人退出江湖。我也是从那时候开始厌倦江湖，我喜欢的人我不敢说出口，要逼得自己去承认不喜欢她；萧峰、段誉连着轮回；两个很好的朋友－－血影和衣冠禽兽吵个不停；血江私定八届教主，一切令我心灰意懒。后来放弃锐金旗，退出江湖。

退出江湖真的不是那么容易的。江湖中玩的不是游戏的可玩性。感悟的是真正存在的感情。她最后在百般挽留不成的情况下跟我说，她决定马上嫁人了。婚礼那天让我一定要在。

喜欢一个人。应该祝福她，我还是回来了，参加她的婚礼。看着她的笑容。感觉失去好多。认识第一天，她就开始叫我哥，一直下来，我是她最好的哥哥，她是我在江湖唯一的妹妹。她结婚的时候，我知道，一切都在骗自己，婚礼没有多久，没有说再见我直接下线了。

我知道我错了………………错过！

不久后开始6月份的帮主选举，是日月新旧两辈的大碰撞。这次选举更把日月内部矛盾一下激发出来。毕竟是新人多，我代表新人以微弱的优势荣任日月教主，以后就一直很忙。忙得无暇顾及自己的感情。她好象也一直很幸福，偶尔象以前一样骗骗我、气气我，甜甜的叫声哥哥。

日月真的很大，掌门权力又太小，在那次选举后日月就很不平静。我做一切能做的，希望改变这种现状，让江湖第一派真正是最威风一派。组建内阁救护队，组建第一内阁武装锐金旗，成立新人为主的内阁，成功的实施了几次内阁行动。一切好象都算顺利，唯一让我不太舒服的是：在我刚当选，她和小生就被几个日月的发飞鸽拖着杀。为顾全大局，我只能劝她。

继续下去到了20号。有些日月号砍同门，开始还是比较

少人砍，我尽量收集叛徒资料传发出去。作为追杀名单，也通排了当时很狂的26501风魔。每天不断有人告诉我同门互砍的事情，我的朋友都被日月追杀，拖着砍，辛苦维护的技护人找晓得一钱不值。

终于她忍不住了，她说她要叛教。而她和我兄弟丹娃那段解不可的仇又让我无所适从，真的太累了，我没有再阻止她，说实在话，连我当时都想砍了……日月我已经开始厌倦，开始失望，我已经控制不了

不过在最困顿的时候，她出现了－－芊芊娇。她真的很好，每天等很晚，等到我忙完，然后陪我说说话，从来没有要求过我什么，处处维护着我。直到有一天她问我什么时候结婚，我说明天吧。然后很快，我和她结婚了。感情这个东西真的很奇怪，我觉得自己很喜欢芊娇，直到结婚那天晚上……婚宴很乱，两头忙，一直觉得少点东西。她来了，很快又走了……

突然我觉得很烦，这个婚礼本不是我的。我要娶的人已经嫁人。失去的永远失去……

我又错了。

婚礼第二天，也就是6月29号。公主叫我帮她升级。说着说着，她突然说江湖好烦好累，她想走，淡淡一句话，我真的伤心了，一切都变的不重要了。什么日月教主、什么15级高手，如果她走了，江湖还有什么？她要走了，江湖也无可留恋…………一个朋友说过，爱一个人不是错误，我应该告诉她我喜欢她。

第一次把自己在江湖藏了很久的话说了出来，然后我知道真的错了。而且伤害的也许不只是我跟她…………

自己的孤傲让我失去了最珍贵的。

同门让我对日月失去信心。

兄弟为了我轮回，让我背不动那份感情。

感觉真的累了，上到7战场光明顶放光内力后，骗芊娇用50万内力PK，她很相信我，知道我不会乱来，当我看到她的心法攻过时，一种莫名其妙的感觉，欣慰，解脱，失落，伤心，快乐…………真的很难形容

PK后我直接下线，辞去了帮主之位。结局如同故事一样完美。只是心在痛……

枫血69367号在江湖6个月，轮回16次。真正痛苦过，我知道我对这个号的感情。

而后几天，出贴申明退出日月，真身号每天都在聚闲庄陪她，

很空闲，跟她聊聊，陪她闹闹，一切都好。只是每当话题触及离开江湖的时候。两人都黯然……

江湖真的很奇怪，你在里面的时候很多事情，都是很重要的事情，但当你要走的时候，一切都不重要了，

真身14级猪，加命、特武、软猬甲、会员卡……唯一割舍不下的是她和兄弟！可能还有日月神教！！！

对日月人物评价：

日月第一英雄：九幽
日月第一帮主：任我行
日月第一豪杰：豪鬼
日月第一老大：黄世仁
日月第一大侠：天气大帝
日月第一杀手：令狐冲
日月第一白衣天使：真爱英雄
日月第一杀猪英雄：飞雪
日月第一靓妹：芊娇
日月第一帅哥：不知道
日月第一忠诚人物：卫道屯锋
日月第一肯帮人练升级的人：飞雪
日月第一大眼：小猫
日月第一文采：东引峰
日月第一烈火脾气：扑桂受鸣
日月第一好人：雕神
日月第一狂人：血影狂刀
日月第一怪人：小八
日月第一可爱乖宝宝：天地男儿
日月第一可爱妹妹：龙公主
日月第一喜欢"呵呵"的人：浩大
日月第一工作勤恳的人：八神庵
日月第一气管炎：飞虎
日月第一光棍：小八
日月第一灌水狂人：沙子
日月第一伤心人：枫血

悲壮的日月神教，痴迷她！当初无悔的选择，而今无奈的离开。

可爱的龙公主，钟爱她！！当初有缘相遇，而今无缘再聚荣辱与共的兄弟，舍不得你们！！！当初的肝胆相照，而今一杯离别酒

枫血～～～

★ 游戏巫师热线 zhuchiren@ xajh.com
★ 其他精彩内容请浏览网页 http //www.xajh.com
★《笑傲江湖》最新消息.
北京地区玩家欢迎拨打1608001专用号码参加大型网络游戏《笑傲江湖》，同时尽情畅游其他网络天地。私宅用户信息费30元/月封顶，公费电话用户信息费280元/月封顶（电话费另付）。
乐斗士咨询电话.010－64971912

读 者 问 卷 调 查



2000·09

您的参与是对我们最大的支持

读者档案

姓名：______ 年龄：______ 性别：□男□女

地址：______

邮编：______

4. 您对改版后的杂志的评价：
   □很好 □不错 □一般
   □不好 □很差
5. 您对杂志正文彩墨印刷的看法：
   □不错，保持 □无所谓 □不好，恢复黑白

读者评刊

1. 本期您最喜欢的文章：______
2. 本期您最不喜欢的文章：______
3. 本期您最喜欢的栏目：

□新闻报道 □硬件兵工厂
□上市烽火 □PC工具箱
□流星时空 □网络港口
□特别企划 □文渊阁
□游戏评析 □镜花园
□攻略手记 □玩家沙龙
□排行榜 □难症会诊
□秘技档案 □杏花村

读者需求

1. 您最想看到的游戏介绍：______
2. 您最想看到的游戏赏析：______
3. 您最想看到的游戏攻略：______
4. 您最想看到哪家公司的广告：______
5. 您希望获得的奖品是(请参阅编读往来栏目)：
   □A □B □C
   □D □E □都可以

镜花园投票

您最喜爱的画作：______

少人砍，我尽量收集叛徒资料传发出去。作为追杀名单，也造就了当时很狂的26501风险　每天不断有人告诉我同门互砍的事情，我的朋友都被日月追杀，拖着砍　辛苦组建的救护队被骂得钱不值

终于她忍不住了，她说她要叛教。而她和我兄弟打娃那段解不可的仇又让我无所适从　真的太累了，我没有再阻止她，说实在话，连我当时都想砍了……日月我已经开始厌倦，开始失望，我已经控制不了

不过在最困顿的时候，她出现了－－古羊娇。她真的很好，每天等很晚，等到我忙完，然后陪我说说话，从来没有要求过我什么，处处维护着我。直到有一天她问我什么时候结婚，我说明天吧。然后很快，我和她结婚了　感情这个东西真的很奇怪，我觉得自己很喜欢羊娇，直到结婚那天晚上……婚宴很乱，两头忙，一直觉得少点东西。她来了，很快又走了……

对日月人物评价：

日月第一美女：[illegible]
日月第一帮主：任我行
日月第一高人：[illegible]
日月第一老大：[illegible]
日月第一大将：[illegible]
日月第一杀手：令狐冲
日月第一白衣天使：[illegible]
日月第一[illegible]英雄：飞雪
日月第一靓妹：[illegible]
日月第一毕业：不知道
日月第一悲剧人物：[illegible]
日月第一首帮人狂升级的人：飞雪
日月第一[illegible]：小[illegible]

点将榜投票

您最喜爱的游戏：1. ____________

2. ____________

3. ____________

4. ____________

游戏点评

游戏名称：____________

点评内容：____________

留言板

____

请您将调查表按以下地址寄出（复制有效）：

100037 北京 813 信箱《问卷调查》收

本期幸运读者奖品由捷径电脑公司提供

真身。14级猪，加命，特武，软猬甲，会员卡……唯一割舍不下的是她和兄弟！可能还有日月神教！！！

话费另付）。

乐斗士咨询电话：010－64971912

烽火三國

《烽火三国贰》即日上市

国内第一部三国系列游戏《烽火三国》，其新版本《烽火三国贰》已经制作完成，销售价为29.9元。《烽火贰》由中青旅创先软件公司与烽火工作室联合研发制作，整个制作过程延续了整整一年时间。开发小组在原游戏策略的基础上，加入了即时战略的成分，开创了自己独特的新游戏方式，虽然还是以策略为主，但内政和战斗都采用了即时制，[illegible]

- 作战方式揉合了策略类、即时类、RPG类游戏的精华，让您大呼过瘾！
- 游戏中的18位君主由您来扮演，200多名三国武将，50多座城池，让您运筹帷幄，决胜千里！
- 全即时的内政外交系统，让您体会作君主的辛劳与成功的喜悦！
- 即时的战斗方式，上百人的战斗场面，武将的必杀技，让您叹为观止。
- 多样的兵种，建筑，让您享受升级的乐趣。
- 游戏中宝物的功能更是让您耳目一新，把它装配给武将会有意想不到的效果。
- 游戏中武将可都是有寿命的呦，想要成为一方霸主，就赶快带着您的将士去拼杀吧！

中青旅创先软件 / 烽火工作室 联合制作



http://www.tranksoft.com.cn

中青旅创先软件产业发展有限公司 邮购地址 北京市海淀区知春路128号泛亚大厦8层 电话 010-62617707
传真 010-82612538 邮编 100086

致歉信

《家用电脑与游戏机》2000年7月号（总第71期）刊载文章《文明：权倾天下》全文11000余字，系zip工作室成员抄袭之作。经查，该文的原出处是《大众软件》1999年7月上（总第57期）刊载文章《文明——力量的召唤》。此事对《大众软件》杂志、《家用电脑与游戏机》杂志及原文作者造成了极其恶劣的影响，此事发生后，zip工作室全体人员深表痛心。在此向《大众软件》杂志社、《家用电脑与游戏机》杂志及原文作者致歉。

zip 工作室

2000 年 8 月

树人经典游戏 树人千禧年游戏世纪回顾版



为使广大计算机用户更加方便的使用、维护计算机，《200个WINDOWS小工具》为您提供了7大类实用工具每一类又有不同的细分总数量多达200多种小工具，是您维护计算机的必备武器。 22元/每套



《经典小游戏集锦》包含射击、益智、休闲、赛车、战斗、棋牌、冒险、体育八大类经典游戏和通关补丁以及屏幕保护，所选游戏均为经典之作。物超所值是人们休闲娱乐、装点您的PC的首选。 18.80元/2CD

杀气冲天 2CD	38元
星际围攻（限量）2CD	50元
英雄传奇-巨龙之火（限量）2CD	50元
疯狂大脚车2 1CD	36元
云丝顿赛车（限量）1CD	36元
魔兽争霸（限量）1CD	38元
野兽与乡巴佬	30元
失落大地	36元
入侵者	36元
初恋 2CD	30元
电脑急救专家 3CD	30元
围棋猎局	28元
起义—铁甲叛乱	29元
黑暗复仇	29元
飞行军团黄金版	29元
骑士与商人	29元
奥林匹亚桥牌赛	28元
战争游戏	32元
银河飞将V （3CD）	60元
战地2100 （2CD）	42元
末日烽火	28元
地下城守护者 （2CD）	48元
整人专家2000	28元
猎杀潜航	28元
麻将大师2	32元
阿猫阿狗（2CD）	38元
生死之间II	28元
大富翁3	28元
主题医院	30元
长空雄鹰	32元
死亡之锁	28元
黑暗启示录	28元
F-15海湾战鹰	48元
傲气雄鹰	30元
沙丘2000	36元
以色列空军	36元
深海猎鲨	30元
长弓II-武装直升机 （2CD）	48元
福尔摩斯探案2-玫瑰纹身	28元
铁甲风暴&黑色战线（2CD）	38元
绝地风暴2-火线出击（2CD）	48元
摩托英[redacted]2	38元
终极战区	28元
创世纪全集（含10个游戏）	30元
异形	28元

★★★《树人小学套装II》(9CD,128元)、《树人初中套装II》(9CD128元)、《树人高中套装II》(7CD,128元)。已经上市，敬请关注！

邮购地址：北京市海淀区万泉河路68号紫金庄园6-302室树人公司收(100086) 联系人：马欣、马轶
树人网站:http://www.srsoft.com.cn
销售电话：010-82656632、82657363、82657364、82657365

会声会影4

超级个人秀

九月隆重登场！

会声会影4全面支持相片VCD制作

你可以将喜爱的相片编排在一起

加入自己编好的旁白对话

更棒的是还可以加入喜欢的

CD或MP3音乐文件作背景音乐

并有100种以上精彩的转场特效

有了会声会影4

让你轻松制作个人专辑！

惊喜价：98元

支持最新影音技术
- MPEG
- DV数码摄像机
- MP3音乐文件

步骤A

步骤B

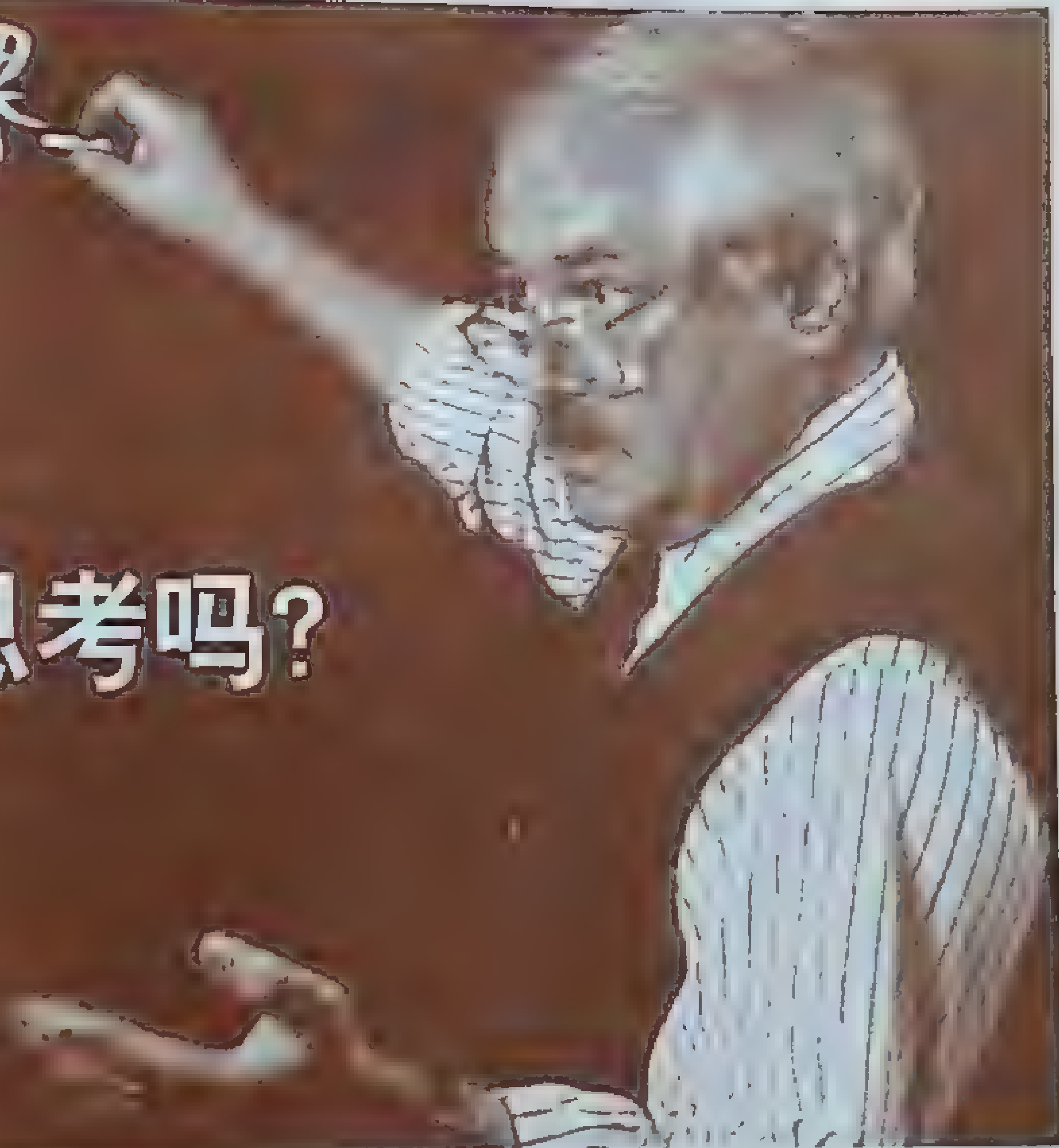
步骤C

步骤D

Ulead Systems 友立资讯

ó = apple 苹果

你想过用英语思考吗？



金山词霸.net 2001

刚开始学英语时，我总是在课文旁边密密麻麻的注满了汉语解释。英语老师看到后对我说："要想学好英文，必须学会用英文解释英文，养成用英语思考的习惯。"

金山词霸.net 2001引进被亚马逊（Amazon.com）评为"编辑选择奖"的美国权威词典——《美国传统辞典》（The American Heritage Dictionary）美语英英双解原汁原味，营造美语语言环境，一举成为国内首部英英、英汉、汉英、汉汉四向查询的全能词典软件！

《美国传统辞典》加盟金山词霸

1. **权威辞典享誉全美**：包含96000余词条，二十余万例句，与朗文、牛津、韦氏齐名，发行总量超过1000万册。
2. **编辑阵容强大**：云集经济、历史、计算机等领域专家200余人，其中18人获得普利策奖，更有一位诺贝尔奖得主。
3. **亚马逊强力推荐**：当选亚马逊网上书店（Amazon.com）评出的"编辑选择奖"，是英语学习的极佳参考资料。

注：美国本土售价50美元

金山词霸.net2001与金山词霸2000功能对照

功能	金山词霸2000	金山词霸.net 2001
[illegible]	无	引进《美国传统辞典》 具备英英双解功能
[illegible]	三向（英汉、汉英、汉汉）	四向（英英、英汉、汉英、汉汉）
[illegible]	无	2000多幅精美图片 让查词成为一种乐趣
[illegible]	[illegible] 单一女声发音	任意调节语音语速 多种声效可选
[illegible]	右键取词 [illegible]	提供多种取词方式 任意选择
[illegible]	没有生词本 仅有简单历史记录	所有已查词汇都有记录 并提供详细解释 相关练习
[illegible]	无	网络无限扩充的词库 获取最新相关信息
[illegible]	纯单机软件	词霸网站提供在线查询 使软件应用从桌面延伸到网络
[illegible]	无	后台推送网上新闻 即时更新
[illegible]	一般一年更新一次	网上随时下载
[illegible]	近20000条	30000多条 并有重点网站详细介绍
[illegible]	操作复杂	主界面中设置快捷按钮 极其方便
[illegible]	仅有少数几种界面方案	提供更多时尚界面 随时下载最新界面 还可以定制

金山 KINGSOFT

软硬耳边风

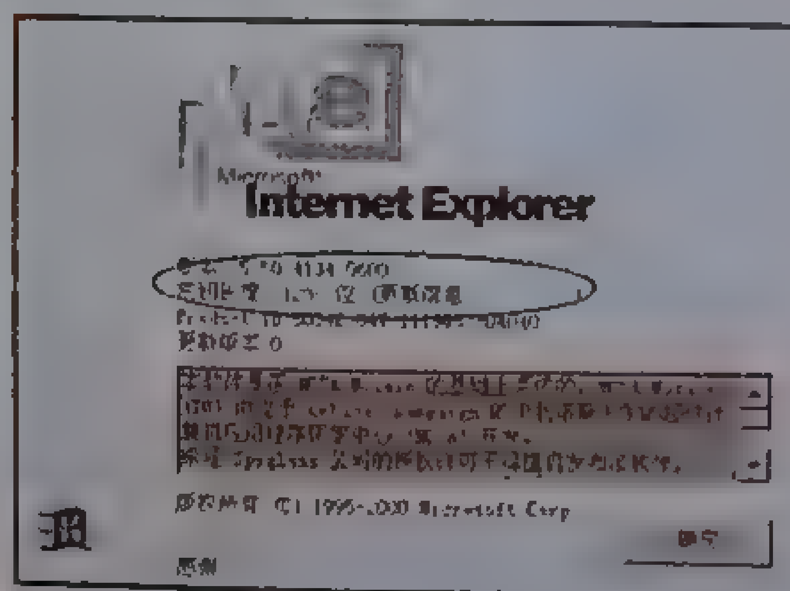
■ 文/Chance

销声匿迹数月的"软硬耳边风"又和大家见面啦，疏懒已久的 Chance 这次要打起精神，继续为您奉上最近一段时间搜罗来的各种"小道消息"，还是那句话：未经"认证"的非官方资讯信不信由你哦！

[网络浏览器纷争再起？]

网民用 Internet Explorer 5.01 正用得兴高采烈，微软 8 月初却悄没声推出了最新 5.5 版。作为 IT 专业媒体，咱家不敢怠慢，第一时间把这 80MB 的"怪物"给"荡"了回来。亲自试用，比较明显一点：浏览器密钥由过去的 64 位增加到了 128 位。这里说一句，美国网络加密技术有法律限制，过去无论是 Netscape 还是 IE，中国销售发布的浏览器一律只有 64 位密钥。有些玩家通过其他渠道，拥有进行格外加密的 128 位密钥浏览器，但毕竟是少数。这次 IE 5.5 直接推出 128 位版本不知是怎么回事。不过对于读者，您只需要了解，这个加密位数原则上越高越好。加密越复杂，在网络上收发讯息，查阅资料的安全性越高。其实 IE 推出新版本，重点还是对最新网页格式和制作规范加入了更好的支持，使您浏览采用这些新规范制作的网站时，能真正看到作者设计原意。(图－01)

一度和微软争得昏天黑地的网景，在沉寂了一段时间后，8 月中旬也推出了旗下采用新内核编写的 Netscape Communicator 6 Preview 2(简称 PR2)。网景的 NC 在推出 PR1 时，《家》里曾作过较为详细的报道和评论，总体感觉比前几版大有进步，但以现有表现要想夺回被 IE 占走的市场份额则基本没可能。这次 PR2 仍然如此，比 PR1 稳定性和兼容性有些提高，但没有更多惊人之举，如果您曾经是网景浏览器狂热死党，倒不妨继续关注一下，下载这个 10 多兆的预览版实在没有必要

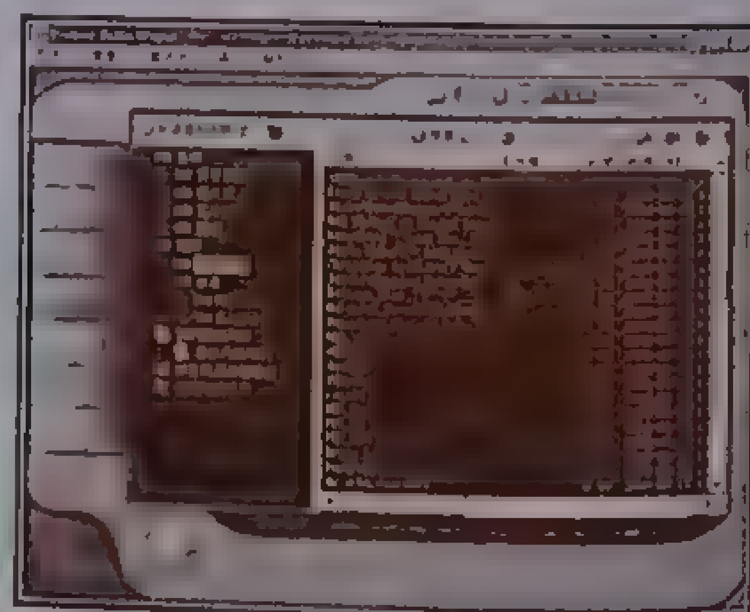


(图－01：新版 IE 5.5 采用 128 位密钥)

网景 PR1 推出月余，微软 IE 就升级到 5.5；IE 一升级，网景 PR2 就出来。如果这些不是巧合，也许未来浏览器市场还会烽烟再起。不过于读者而言，这次两款新版浏览器都不必急于自己下载。一来，除非您常访问采用最新网页规范制作的国外前卫站，又或总在黑客云集、黄赌毒弥漫的危险站点徘徊(不会那么堕落吧)，否则实在没必要立刻升级 IE 5.01 和 BUG 漫天飞的 NC PR2。二来，稍微耐心等几天，一定会看到各个 IT 媒体配套光盘里全都有 IE 5.5 的踪迹。

[新版媒体播放器]

安装 IE 5.01 时，其中包括 6.4 版的媒体播放器。小东西虽然有不少缺点，但一个界面里集成如此多的媒体格式支持，用来也算方便。最近微软推出最新 7.0 中文版。安装一看，典型微软风格：功能丰富，体态臃肿。7.0 版支持格式更多，操控更细致，界面更漂亮，支持 Skin 和多媒体分类；同时 CPU 资源耗用更多，硬盘占用更巨，设定更罗嗦。所以如果现有电脑多媒体支持你已经满意，这个新版播放器大可不必再下载——毕竟也要近 10MB。7.0 版媒体播放器将成为 Win 98 下代产品 Win ME 的内置组件。(图－02)

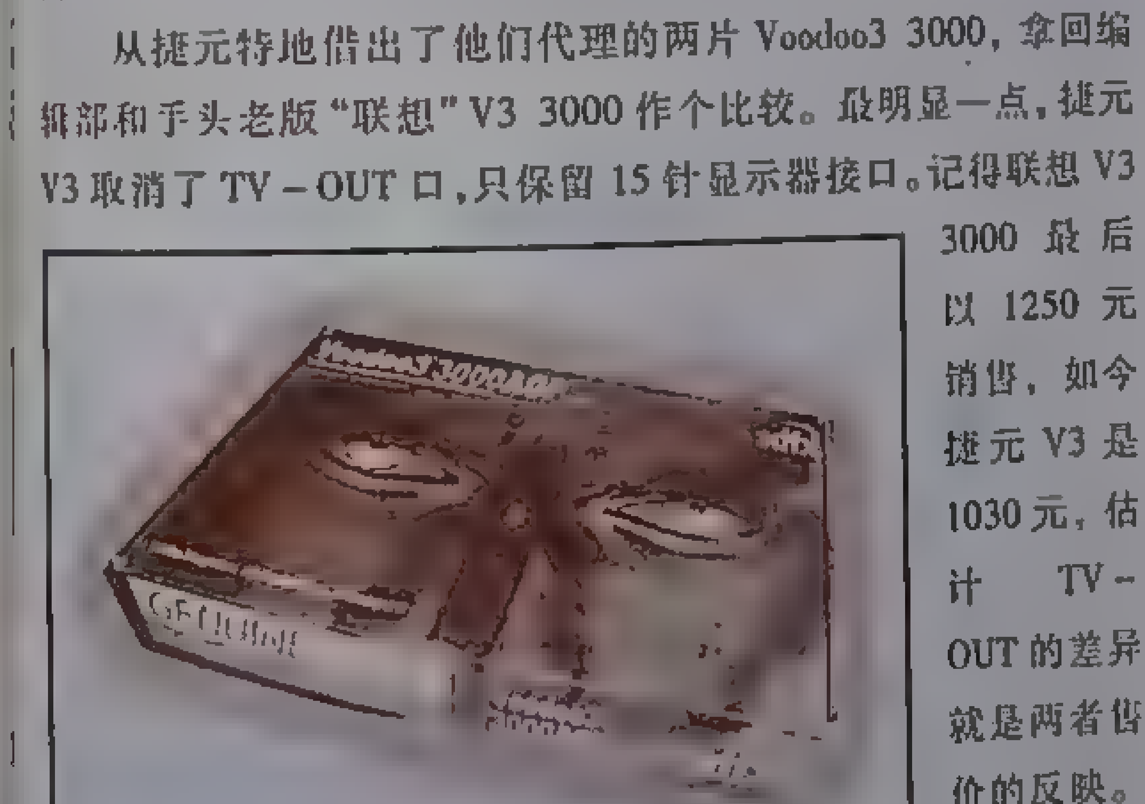

(图－02：媒体播放器外观变化很大，多媒体分类是很实用的功能)

[3dfx 在中国]

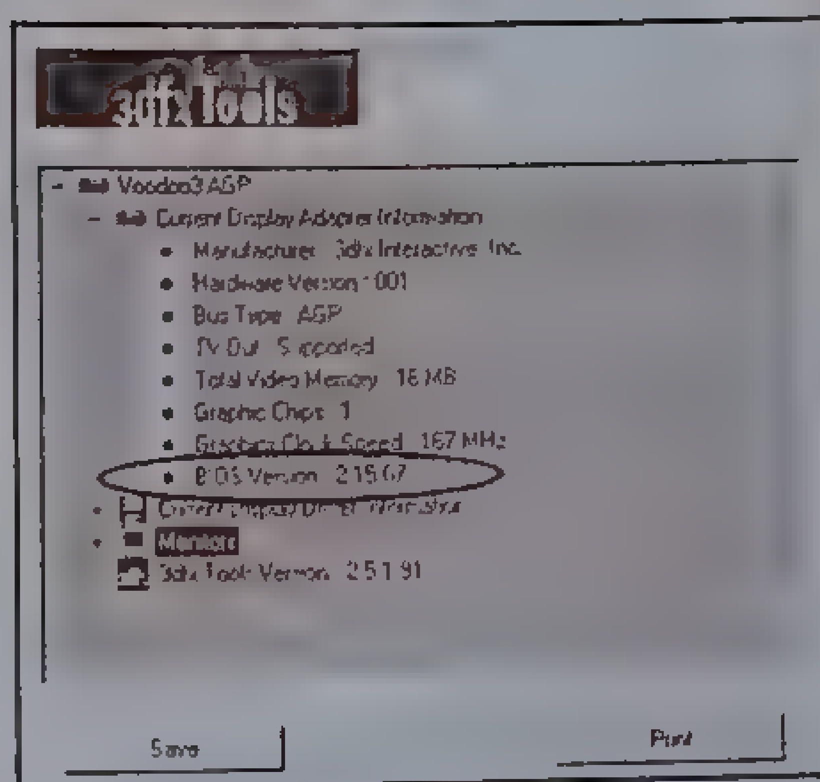
nVIDIA 流行的现在，如果我喊一句：Voodoo 系列是游戏玩家的上佳选择。是不是很不合"潮流"！其实过去一年里，欧美显卡零售市场前 5 名，头 3 位都是 Voodoo3 的家族成员。管他呢……来说故事给你听。3dfx 自从独家生产 Voodoo3 以后，国内是联想科技做总代理。不过 Chance 的感觉，联想之不擅作显卡代理，就如 3dfx 不擅作板卡厂商一般。后者不满足于拿手的研发芯片，偏要作个像 Matrox 和 ATI 那样的芯/卡合一厂，失败；而联想曾代理 Rendition 产品——这事现在知道的玩家都没几个人，产品卖得如何可想而知——转头开始作 Voodoo3 的代理一样尴尬，也是失败。头几批 V3，配着全套原装进口的附赠游戏和针对美国玩家的用户卡，价格可想而知；终于把附加游戏拿下来，卖得也便宜了，又被国内玩家指责为"代理商在搞缩水的 V3"，真是里外不讨好。今年 4 月份，联想宣布停止代理 3dfx 产品，于是很多人开始担心如何购买最新 Voodoo4/5。

这个月 Chance 得到消息，业内著名专业代理"捷元"已经拿到了 3dfx 在中国的全线代理。也许你对捷元陌生，但如果告诉你，它是"微星"等数家知名厂商的国内总代，你对它的地位应该会有大致度量。趁刚下了场豪雨后的凉爽，我亲自跑了趟捷元。从产品上讲，近期一两个月捷元暂时只提供 V3 2000/3000，价格大约在 900 元/1000 元的样子——不算理想，估计是 3dfx 不肯松口。未来 10 月份左右，会陆续推出 V5 5500 和其他 VSA－100 芯片的板卡。具体价格要看当时市场情况而定，但无论如何，3dfx 拥护者可以放心，您一定能买到 Voodoo3 的后续产品。

从捷元特地借出了他们代理的两片 Voodoo3 3000，拿回编辑部和手头老版"联想"V3 3000 作个比较。最明显一点，捷元 V3 取消了 TV－OUT 口，只保留 15 针显示器接口。记得联想 V3 3000 最后以 1250 元销售，如今捷元 V3 是 1030 元，估计 TV－OUT 的差异就是两者售价的反映。另外，除去 TV－OUT，大约有 3～5 处的产品用料也有改变：由过去的贴片电容换成了便宜些的热缩套管电容。如此节约成本是否会影响 V3 效能？我分别作了基于《3D Mark 2000》和《QUAKE Ⅲ ARENA》的简单测试，来衡量 D3D 和 OpenGL 下的表现。结论是捷元的 V3 效能没有下降。我的同事兔子用台式风扇对着机箱吹，把 V3 3000 超频到了 195MHz，跑了一整夜，温度大约在 40 度，看来 3dfx 的爱用者可以放心购买捷元的货。(图－03)


(图－03：捷元代理的 Voodoo3 3000 用料略有缩水，不过效能丝毫不减)

接下来的动作比较有趣。Chance 用自己编辑稿件的工作机(PⅢ550E/128MB/UDMA66 13.5GB)调试这片捷元 V3。首先用 1.04 版驱动，《QUAKE Ⅲ》DEMO001 跑出 74.7fps 的结果；然后换最稳定的 1.05WHQL 微软认证版，速度陡升到 88.4fps；接下来，冒险尝试用网上下载的未经 3dfx 认可的新 2.15.07 版 BIOS——没错，是 BIOS 而非驱动，这次结果提升到了 92.1fps！3dfx 担心允许用户升级 BIOS 会给自己找来不必要的麻烦，但看来 Voodoo3 通过升级 BIOS 确实可以提升一些效能，再配合新驱动可以获得不小的改善。具体情况您可以到 http://www.amdfreak.redhotant.com/v3bios/查阅。不过有些问题要注意：首先，网上无论任何站点，提供的 BIOS 升级档全部是未经 3dfx 官方认可的。就是说一旦升级失败，商家可以因此拒绝维修。其次，这些 BIOS 针对不同型号的 Voodoo3，即使是 V3 3000 就分为 SDRAM、SGRAM 和 DELL OEM 三种，升级时要看准。如果希望将 V3 2000 当作 3000 用，应该用 V3 2000 的新 BIOS 升级，然后超频到 3000，切不要直接使用 V3 3000 的 BIOS 升级。最后还要说，性能提升和 CPU 也有关系。我将 PⅢ550E 换成 PⅡ500 和 Celeron450，无论是更新驱动或升级 BIOS 都没有带来如 PⅢ那样明显的提升（但也有效果）。(图－04)



(图－04：升级 BIOS 有一定的危险，不要贸然动手)

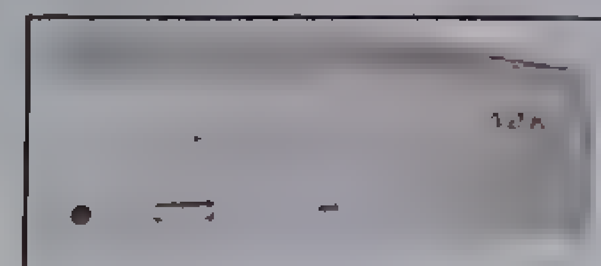
现在很多人指责 Voodoo3 玩游戏也不行，其实不尽然。推荐你四款热门大作，用 Voodoo3 和其他显卡对比看看：《最终幻想Ⅷ》、《创世纪Ⅸ：升腾》、《暗黑破坏神Ⅱ》和《虚幻：竞技场》。(特别感谢玩家 SSW 提供 V3 BIOS 部分下载资讯，jwenyu@medcyber.com)

[Win2000 下的 DVD 回放]

我一直不太理解怎么总有玩家用 Win2000 作自己的多媒体娱乐平台。您对 Win98 怨气冲天，也应该使用年底推出的 Win ME 中文版啊！Win2000 自带播放 DVD 软件，不过实在不好用。现在有了解决之道，WinDVD 最近刚通过了微软 Win2000 WHQL 认证。如果您现在用的 Win2000 下 DVD 播放器有问题，可以考虑换这个拿到了"身份证"的家伙来试试。对 DVD 资讯感兴趣，可以常到这几个站点转转 www.pcdvd.iscool.net 和 www.pcdvd.com.cn。

[创新的 12×DVD]

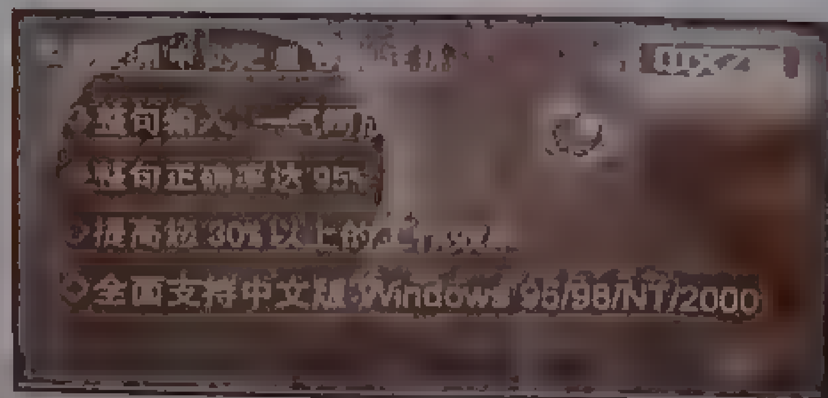
DVD 这两年除了影视娱乐方面的片源比较丰富，电脑用户关心的 DVD 数据盘始终没火起来，导致人们对高倍速 DVD 驱动器需求一直不大。不过这不妨碍厂家推出速度更快的 DVD 驱动器。Chance 知道的，目前最快的 DVD 驱动器是日本先锋和 IOMagic 的 16 倍速产品。这个月编辑部收到创新科技送来，即将在国内推出的 12 倍速 DVD。它采用 ATAPI 接口，读盘率和稳定性都不错，用 DVD 版《博德之门》试，不换盘的感觉真好。这款产品价格还没有确定，喜欢尝鲜的朋友可以留意一下。稍后您可以去 http://china.creative.com 创新中文站看看，应该会有更详尽的消息 (图－05)



(图－05：创新的 12 倍速 DVD 效能不错)

[智能狂拼——和你"拼"了！]

中文之星最近向用户免费发放了一批该公司最新输入软件《智能狂拼》(测试版)。编辑部收到了一套。Racer、Dan 和我都装上用了，感觉实在太好用啦！我过去一直用"智能 ABC"，时间长了准确率也蛮高，可惜只是按单词输入，敲长句或中英文混合比较累(即使用[V]键切换)。智能狂拼和微软拼音 2.0 相同点在于都支持整句输入，不同点在于前者更智能化：自动识别"他的胡子"、"她的裙子"和"它的尾巴"等词组(如果是"她的胡子、他的尾巴、它的裙子"……嘿嘿，不是东方不败，就是安徒生童话) 智能狂拼带有庞大的词组辨识库，弊端是太占硬盘——一个输入法就要至少 120MB；优点是词组全，连"周星弛"、"大话西游"这类东西全是现成词，而且词库接口开放，您自己可以不断补充新词。遇到象"A:"、"C:"这类玩意，它自动切换到英文输入法。用了一周时间，总体感觉日常书信、文章类录入可以达到近 100% 准确率，科技类输入也很方便。但由于测试版缘故，智能狂拼仍然有不少问题，某些连音词，即使用分音符，输入法仍然会搞错，而且打出来的单词莫名其妙，完全不对。另外我没有找到如何在测试版中调用罗马字符等特殊符号的方法。现在得到的消息，智能狂拼将由金山公司总经销，以中文之星的技术，配合金山营销渠道，相信用户能以很优惠的价格买到这个东西。By the way，Racer 说了，智能狂拼正式版出来，他会放弃五笔输入，因为用五笔写稿了，到最后他常不知道自己敲什么呢。(图－06)



(图－06：智能狂拼的整句输入实在太好用啦！)

[pAUL gAO 再战江湖]

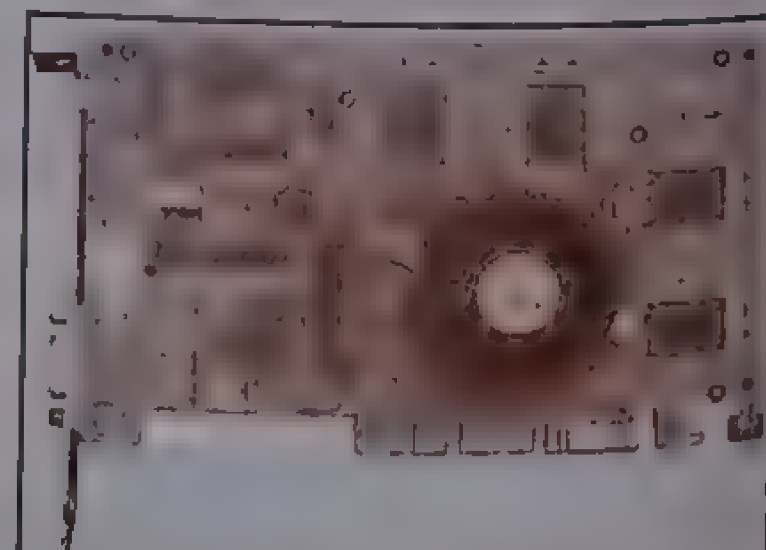
哦，大小写好象是这么个拼法吧。上网的人恐怕没有不知道高春晖的。当年他的站点是许多人书签里的首选页面。从金山卓越辞职后的高春晖大侠可没闲着"采菊东篱下"。月前他和一班同道的"天下网"(http www.tiandown.com)又悄然开张 不同于过去闲散适意的个人站点，这次"天下网"页面下方赫然标有"版权所有 北京天下网讯科技有限公司 Copyright (c) 2000－2001. All Rights Reserved."字样。看来高大侠也走上商业化正规运作的路子。现在"天下网"页面制作更精美，内容更丰富，更新速度更不止每日一次。从壁纸、桌面主题、MP3 SKIN，到实用工具，软件教程，还有大量趣味广告片段、优秀 FLASH 展播，真是热闹非凡。该站正在征求稿件和友情链接，诸位同好闲来不妨去捧场。(图－07)



(图－07：高春晖的新手笔——天下网)

[耕宇要出招]

总觉得 nVIDIA 的 GeForce MX 是个比较另类的产品。G256 热潮未退，GTS 高潮未到，忽然斜路里杀出个 MX，性能上比 G256"高那么一点点"，价格上比 GTS"低那么一点点"。关于 MX 的情况，您可以留意《家》这期的评论。现在说的是耕宇的动作。月中得到消息，耕宇目前 GeForce 256 SDRAM 版本只要 1200 多元，DDR 版大约在 1600 元；而他们极品 GTS(独家采用 5 纳秒 64MB DDR，别人是 6 纳秒 32MB) 只卖 3600 元 (绝对价格是高，但相对价格很超值)。更离谱的在后面，耕宇工作人员告诉我，他们马上要推 GeForce MX，预计分为平价版和金版两款，前者准备只卖 900 多元，Faint！诸位玩家自求多福吧：希望您手够快，到时可以抢到一片——再怎么说也是 0.18 微米的 GeForce 2 芯片再配 32MB SDR 的家伙啊。唔，加个 10 元钱风扇还可以超频……(图－08)



(图－08：耕宇的 GeForce2 GTS 在欧美销路好的不得了，可惜国内的消费能力实在是……)

技术含量：★★★★
阅读难度：★★★☆

冶天科技 3D 之王 Radeon256 显卡

■文/PCPOP.COM

名称：	Radeon256/镭 256	推荐购买
性质：	3D 图形加速卡	
厂商：	冶天科技股份有限公司 010－62524733－103	
特色：	强大的 3D 图形能力，全面的视频功能，近乎完美的产品	
不足：	暂未批量上市，价格太高，仅适合超级玩家	
售价：	美元 349 元/64MB 零售版(国内定价未公开)	

新一代显卡竞争中，3dfx 的 Voodoo5 由于技术上的不足，并不是 nVIDIA 的 GF2 GTS 的对手，造成近几个月内 GF2 GTS 高高在上，高端 3D 显卡没有对手的局面。不过 ATI 向 nVIDIA 发出了挑战，8 月份推出了备受关注的 Radeon256，成为其正让 GTS 感到汗颜的对手。Radeon256 到底具备什么优势呢?

[Radeon256 具有目前最先进的芯片设计]

具有 0.18 微米工艺，包含有 3 千万个晶体管，比市面上的 CPU 还要多。能够每秒生成 3 千万个三角形的 Charisma 几何引擎以及全新 3D 角色动画技术。第一片突破 Giga 象素障碍的图形芯片，拥有每秒 1.5G 象素的渲染引擎。

"ATI 的 Radeon256 为我们的 DirectX 7 特性集提供了最全面的执行能力，而且还为未来的 DirectX 8 做好了准备"，微软 DirectX 图形体系结构设计师 Chas Boyd 说，"透过在游戏中提供完全的 32bit 高分辨率性能，Radeon256 将使现在的 16bit 渲染的游戏相形见绌。"

[Radeon256 样卡]

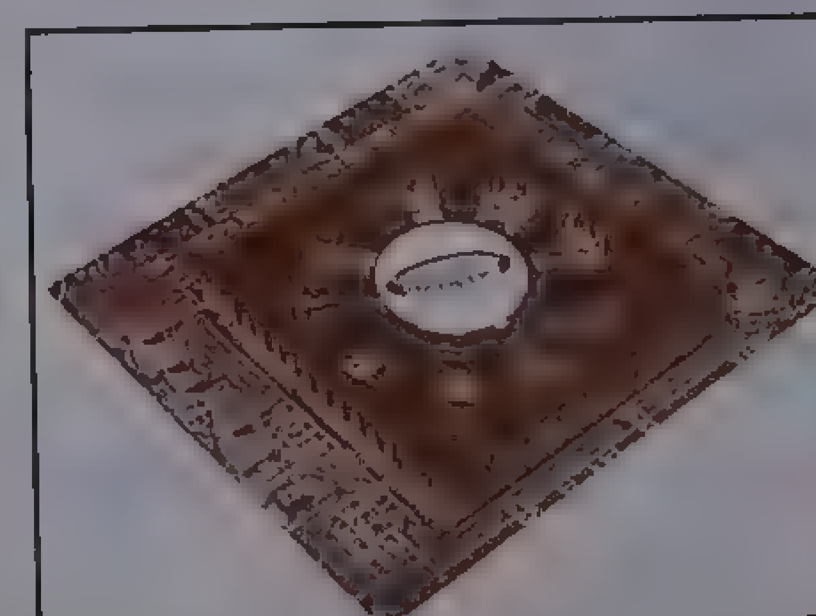
在开始下面的文章前，我们要首先感谢 ATI 的国内办事处冶天科技和《家用电脑与游戏机》杂志，让我们在国内以第一时间拿到了 Radeon256 的最高版本 64MB DDR 零售版产品。(图－01)

Radeon256(以下简称 R256) 依然保持了 ATI 一贯的高品质，甚至比原来的 ATI Rage128 Pro/Fury 做工还要精美。绿色 6 层 PCB 是 ATI 高档卡一贯作风，从布局看，和 GTS 一样，新一代显卡的元件越来越多，R256 上布满了许多的高品质铝电容。(图－02)



(图－01)

R256 和 GF2 GTS 一样，采用 0.18 微米工艺，集成高达 3 千万的晶体管，但 R256 主芯片温度却比 GF2 GTS 凉爽很多，ATI 甚至有点"多余"地给 R256 搭配了一个相当"酷"的半金属散热风扇——风扇设计可以用艺术品来形用。使用 R256，无论多久去触摸芯片附近，从来没有感觉温度超过体温的时候，ATI 给 R256 加风扇的目的似乎在于给大家一个印象：R256 是一款真正的超级显卡。



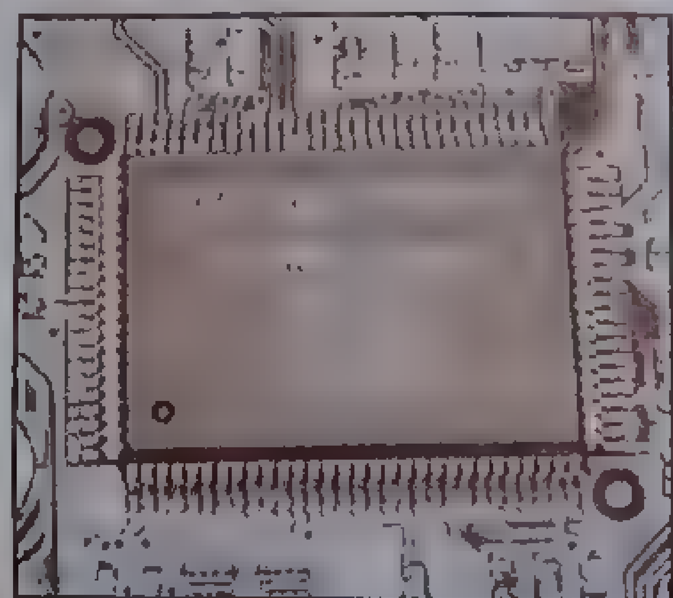
(图－02)

月前 ATI 宣传 R256 时，声称要在 R256 上使用 200MHz 的 DDR 显存，可我们拿到的测试样品却是采用 5.5ns 的现代 DDR，工作频率为 183MHz (芯片与显存同步)。这无疑对 R256 的性能有一定影响，不过没办法，这不是 ATI 的错，而是 DDR 生产厂商技术跟不上。据报道目前所有能够出成品 200MHz 的 DDR 显



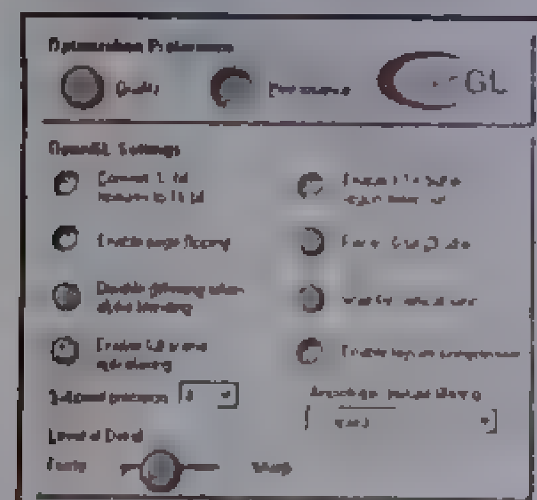
(图－03)

存厂商加起来的产量也不够 R256 用，ATI 不辜负用户而如期推出产品已经不易 由于 R256 是目前最凉快的新一代显卡，加上做工精良，你 100% 地可以安全超频到 200MHz，甚至更高得多，所以显存不会成为用户的问题。(图－03)



(图－04)

零售版 R256 集成 ATI Rage Theater 芯片，也就是说，R256 像 ATI 以前高档卡一样，提供优秀的视频输入＼输出功能和家用级视频编辑，加上 ATI 本身拥有硬件级 DVD 解码功能，你可以方便地选择在显示器或电视上欣赏 DVD 影片．(图－04)



(图－05)

ATI 驱动程序依然保持优秀，方便用户调整 R256 的高级性能和视频功能一应俱全，同时光盘还附带 ATI 完整的多媒体播放系统．(图－05)

说这么多，你会发现 R256 和以前的 ATI 高档卡一样，是一款全功能显卡，但不同的是，R256 同时拥有顶级的 3D 性能（尤其是 32bit 色深和材质下）你再也不用担心像以前那样，说 ATI 的卡是 2.5 代或者 3.5 代（经常比同期 nVIDIA 的产品慢半拍）的产品了，这次 R256 带给玩家真正新一代的全新引擎——铺！

[R256 的全新 3D 技术]

R256 支持的新 3D 技术实在太多，多得其中有些让人感觉有点没必要，所以挑主要的介绍给大家。

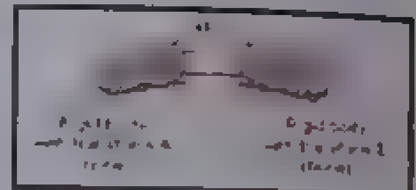
Charisma 几何处理引擎：

ATI 声称，Charisma 能够在硬件 T&L 开启情况下，拥有每秒生成 3 千万三角形以及最高 8 个硬件本地或者无限远光照能力。他们称之为 TCL，即 Transform、Clipping and Lighting(几何转换、裁剪及光照)，但实际上，TCL 还是比 nVIDIA 的新一代 T&L 有相当大的增强。

画面的革命性改善。骨架动画是许多 3D 游戏开发人员都正在使用的一种令人兴奋的新技术。它把模型定义为一系列骨件“bones”，而包裹这些骨件的“皮肤”则是一个顶点网。每个顶点位置会受到一个或者多个骨件运动的影响而变化，这取决于给定的权值。因此，一个模型只要定义好骨架的动作就可以实现栩栩如生的动画。被定义为皮肤的[illegible]运动则会以数学公式的方式生成。骨架动画比基于[illegible]的动画节省更多内存，这是因为模型中的每一个顶点位置并不需要每一帧都存放起来。只有初始[illegible]点位置以及权值需要被存放(当然，每帧画面中的骨件运动矩还是需要存放在内存中)。节省出来的内存可以用来使动画长度更长且更精细，或者使人物模型具备更多表情 它的弱点是操控骨件关节之间的方法：每块骨件都是刚性的，它的运动是透过几何转换来定义。假如这个转换导致关节出现弯曲，一个难看的缺口就会产生。(图－06)



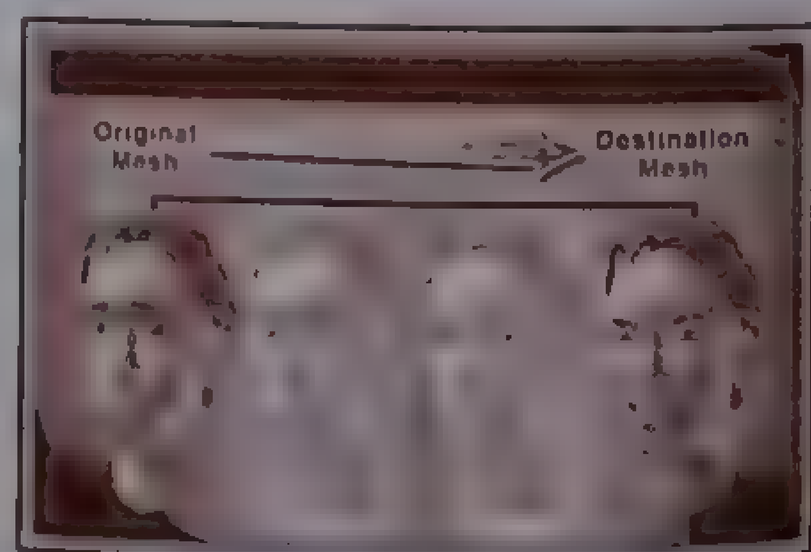
(图－06)



(图－07)

克服缺点的技术被称为蒙皮(Vertex Skinning)，蒙皮透过调整混合关节附近的顶点位置，可以产生连续弹性的皮肤效果（图－07)。ATI 的 Vertex Skinning 跟 nVIDIA 的 Vertex Blending 基本上是同一个概念。但 Charisma 的 Vertex Skinning 允许开发人员在模型或物体对象上使用超过两个(最高四个)矩阵来填补衔接处空隙，使这些模型或对象——尤其是生物肢体的关节——看起来更真实、平滑，而这一切都是由硬件来完成的。相形之下，GF2 GTS 的 Vertex Blending 只提供两个矩阵来实现硬件填补，不能满足生物肢体关节的平滑要求，只能满足诸如水管转接或者可以称之为弯位的衔接填补

Charisma 有多强大？正如 GF2 GTS 一样，由于 Charisma 可以为 CPU 减轻大量几何处理所需要的时间，所以 CPU 可以利用节省出来的时间用于执行其它操作。在连续动画中，制作者只需定义好首尾两帧的表情，其他中间的过度帧由显卡芯片自动完成。(图－08)



(图－08)

今年圣诞左右推出的多数流行游戏都会从这些特性中获取好处，他们的 Charisma 将不会像当初 nVIDIA 的 GF2 GTS 初登场那样，只有少数游戏支持硬件 T&L。ATI(也包括 nVIDIA)的确是幸运的，他们押对了宝：今年年底，会有相当多游戏支持硬件 T&L。nVIDIA 已经为其硬件 T&L 引擎作了大量推广宣传，ATI 的宣传工作自然简单了许多，只要把矛头直接指向 nVIDIA 的 GF2 就可以了。这同样也会削弱 3dfx 的硬件 T&L 无用论，这种说法除了适用于 R256 以外，也同样适用于 3dfx 的下一代产品(Rampage)。到时候，3dfx 就会夸耀硬件 T&L 是如何如何的厉害

ATI 虽然提供了许多 DirectX 8 的特性，但却没有向我们提供详尽的技术特性清单。之所以如此，是为了使他们的 R256 和 Charisma 留有一点余地。ATI 声称，R256 的设计意图是“最先进的 GPU”，而它 3 千万晶体管也似乎说明没有撒谎。拥有每秒 3 千万三角形处理能力（相较而言，GTS 是每秒大约 2 千万），Charisma 将比 GeForce 的 T&L 以及 GF2 GTS 的 T&L 引擎更强大。目前我们还不清楚 nVIDIA 即将推出的 NV20(将在 11 月份某天发布)的情况，所以就目前而言，R256 的 Charisma 将是市场上最强有力的硬件 T&L 引擎。

ATI 在硬件光照运算上花费了大量精力，以确保在使用 8 个硬件光源时将性能损失降到最少。在使用 8 光源时，ATI 的 Charisma 还可以腾出 60% 的几何处理能力用于转换处理。国外著名硬件站 Sharkyextreme 说“尽管我们实验室没有获得确切数字，但还是在新近与 ATI 职员的会议中，看到了该性能级别的演示”。值得一提的是，光照类型全部是使用 Infinite Light(无限远光源或观察点)，而非 Local Light(局部光源或近距离视点)。

除 T&L 之外，ATI 还提供硬件裁剪(clipping)功能。硬件裁剪的正式定义以及硬件执行方面存在一些争论。ATI 在此功能的执行问题上回复到：虽然传统上说，裁剪是一个软件功能，但 Charisma 可以自动以硬件方式来执行所有裁剪运算，而不管应用程序定义采用那个位面(planes)。

R256 的渲染引擎：

R256 第 2 个重要技术就是它的 Pixel Tapestry Architecture (PTA)。它由以下几个重要特性组成：

单周期三重贴图图；全屏抗锯齿(FSAA)；像素级光影技术；浮雕、三向光照生成以及环境贴图方式的三种硬件凹凸贴图；阴影映射；环境(倒影)映射；3D 纹理；基于放射视点的雾化效果；运动模糊和原野景深。

当看到 R256 支持全屏抗锯齿、运动模糊、原野景深以及其他积聚缓冲特效时，我的确感到有些惊讶。它的抗锯齿是全屏的，并且是由在帧缓冲里的一个特别内存空间来实现硬件支持。据称 R256 的全屏抗锯齿帧速率性能在 800×600@32bit 以及某些游戏的 1024×768@32bit 下是极其优秀的。它的全屏抗锯齿采用多次取样方式来实现，而不是 GF256 系列的 Super Sampling(超级采样，即用比屏幕分辨率更高的分辨率来渲染场景，然后再按比例缩小回屏幕上)。当然不排除 R256 可以支持超级采样的全屏抗锯齿。

对运动模糊和原野景深 ATI 方面并没有过多解释。毫无疑问这两个特效都需要在一个特殊显存空间里进行多次渲染，然后再过滤并再混合，这跟多次取样全屏抗锯齿实现原理是一致的。问题来了，为什么 ATI 不像 3dfx 那样大肆宣扬全屏抗锯齿、运动模糊和原野景深呢？ATI 对此做出的回应是：他们曾认为用户更宁愿使用高分辨率以及更多多边形而胜于使用抗锯齿（我们太认同这一点了)。虽然没有去过多宣传全屏抗锯齿，但 ATI 的全屏抗锯齿却绝不逊色于 GF2 GTS 和 Voodoo5。



(图－09：浮雕凹凸贴图)

浮雕、三维点光照以及环境方式的凹凸贴图是 R256 几个重要特性之一。ATI 的 Pixel Tapestry 包括了凹凸映射的所有方式：Dot Product 3（经已在 Permedia 3 中使用)、EMBM (G400 应用）以及在大多数第 3 代卡中使用的 Emboss 方式。而 ATI 的 EMBM 跟 Matrox 的 G400 之间的差别是，Matrox 的 EMBM 必须要开发人员使用一块独立的凹凸映射纹理来达成此效果，而 ATI 的 R256 则基于单个象素来达成。ATI 的这种方式可以使开发人员节省更多时间，并且比 Matrox 的 EMBM 实现方式更高效。

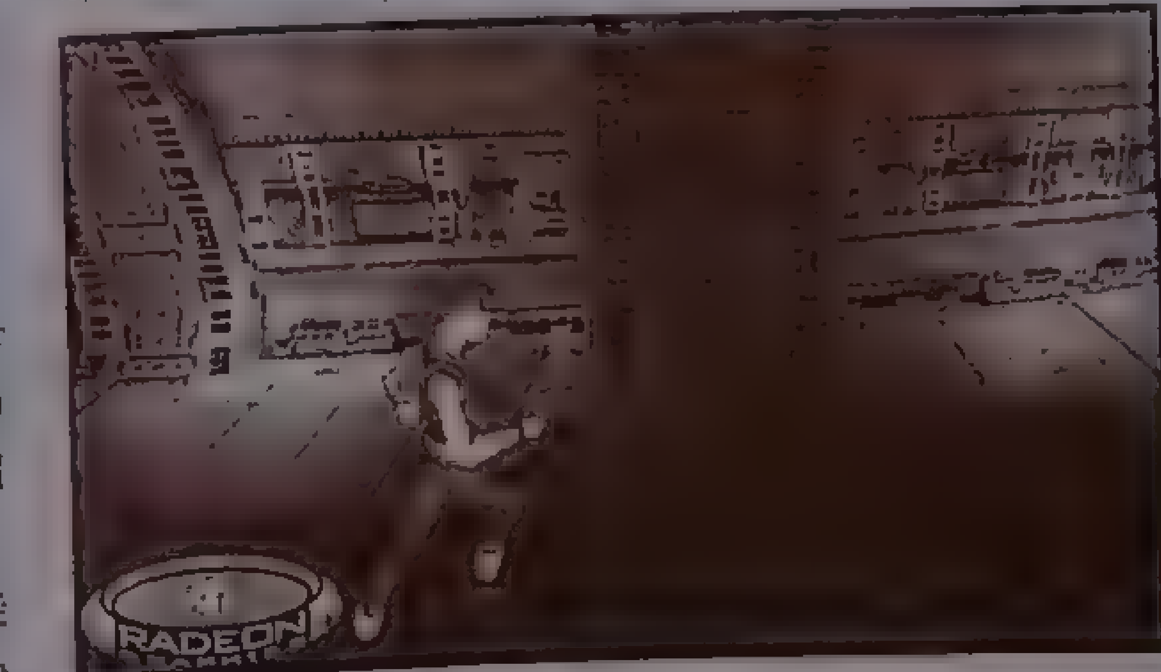


(图－10：三维点光照值生成凹凸贴图)

(图－11：环境凹凸贴图)

Dot Product 3 是一种比 Emboss 更加精确且更具弹性的凹凸贴图方式。它透过特殊的凹凸贴图材质来实现。纹理中每点都有一个用于表述表面斜度的 3D 向量。这种方法允许凹凸贴图控制精确到单个像素级，从而在运用光照时产生高精细表面。纹理中“高像素”的 X 向量被赋予近光，“低像素”的 X 向量则被赋予“远光”。然后，凹凸贴图就会打光，把“高像素”照得亮一点，而“低像素”暗一点。

ATI 的 R256 是第一块完全以硬件方式支持“所有”凹凸映射的显示卡。(图－09)(图－10)(图－11)



(图－12)

史多画面表现可以看 ATI 的实时演示动画，你会发现这些特效并不是夸口，ATI 真能把它都用上。（图－12）

HyperZ 与显存带宽、填充速率：

R256 有一个很有趣特性，ATI 称之为 HyperZ。目前困扰显卡性能最大的问题不是芯片，而是显存带宽。上面已经说过，显存生产厂商的技术进步比芯片厂商要慢得多，目前最快的 DDR 显存仍会限制主流芯片一半的发挥。问题困扰的对象就是 R256 和 nVIDIA 的 GeForce 系列。HyperZ 就是解决此问题的一项技术。

HyperZ 允许对 Z－Buffer 数据以不同形式予以压缩，并且预先采用多边形甄别，从而使那些不会从观察者角度看到的对象免去渲染过程。按 ATI 的说法，打开 HyperZ 以后，将能使内存带宽提高 23% 的利用率。而 R256 的等效纹理元素填充速率也将提高到 1.5G 象素/s(R256 如果采用以往渲染方式，纹理元素填充速率只有 1.2G)。随场景越来越复杂(意味着多边形数量更加多，ATI 考虑到这个原因，才决定使用支持硬件 T& L 的引擎 Charisma)，HyperZ 在 Z－Buffer 读写方面的特性将日益得到重视。

真实填充速率必须考虑到实际应用，比如每像素总共应用的纹理数目（对于实际游戏来说，纹理元素填充率比像素填充率更重要，因为场景必须经过渲染，输出屏幕的画面才有实际意义)、过滤方式以及体系上的效能(比如：HyperZ)。只有通过实际测试，才能验证它们有没有言过其实并准确找出造成问题的原因。

[R256 与其他显卡特性比较](表－01)

	ATI RADEON256	Nvidia GeForce 2 GTS	Voodoo 5 6000
填充速率	物理：1.2 GigaTexel HyperZ 等效：1.5 GigaTexel	1.6 GigaTexel	1.33 GigaTexel
几何转换以及光照能力	3000 三角形/秒	2500 三角形/秒	N/A
内核速率	183 MHz	200 MHz	166 MHz
显存类型	32 MB－64 MB 200MHz DDR	32 MB－64 MB 166MHz DDR	4 x 32 MB 166MHz SDRAM
显存带宽	物理：6.4GB/秒 HyperZ 等效：8.0GB/秒	5.3 GB/秒	10.6 GB/秒
渲染管线	双管线 x3 TMU(贴图单元)	四管线 x 2TMU(贴图单元)	四管线 x 2TMU(贴图单元)
制造工艺	0.18 微米	0.18 微米	0.25 微米
FSAA、Motion Blur	支持	支持	支持
像素级光影处理技术	支持	支持	支持
关键帧补偿插入	支持	No	No
顶点蒙皮(顶点混合)	4－Matrix	2－Matrix	No

（表－01）

(Voodoo5 在国内的批量上市尚未确定)。所以对比测试当然是 64MB 的 GF2 GTS(感谢国内承启代理提供承启 64MB DDR GF2 GTS 样品)

测试要说明，比如 32bit 和 16bit 的 3D 测试，虽然从 G200/TNT 时代就开始说 32bit 渲染画面就是未来的游戏标准，但到目前为止，测试还是要走走形式地跑一下 16bit，为什么要强调这个？因为 R256 本身是一个完全的 32bit 渲染引擎显卡，从驱动也可以看到，它的 16bit 画面是 32bit 逆转换获得的，所以 32bit 的 R256 才是真正的 R256。看到新一代显示卡一个个在 1024 x 768 象素的分辨率下用 32bit 超过 60fps，是否还有必要去测试 16bit 就成了一个头疼的问题

另外问题是关于全屏抗锯齿测试。是选择低发色数和分辨率去使用全屏抗锯齿，还是选择高分率下同样的 fps？毫无疑问，我选择后者。周围所有使用 GeForce 系列显示卡的人没有任何人在游戏时打开全屏抗锯齿。全屏抗锯齿绝对不是高分辨率画面的对手，只是因为 3dfx 过分宣传(因为 Voodoo5 除了全屏抗锯齿几乎没有卖点)。我们何苦跳入厂商宣传的陷阱？这也是 nVIDIA 和 ATI 对全屏抗锯齿只是点到为止的原因。全屏抗锯齿我认为没有必要去跟形式做测试。

测试配置：(表－02)

CPU	intel Coppermine 667
主板	微星 MS 815E Pro
内存	CENTURY PC133 128M SDRAM
硬盘	IBM 75GXP 15G
网卡	D－LINK 530TX
系统	Windows ME 4.90.3000

（表－02）

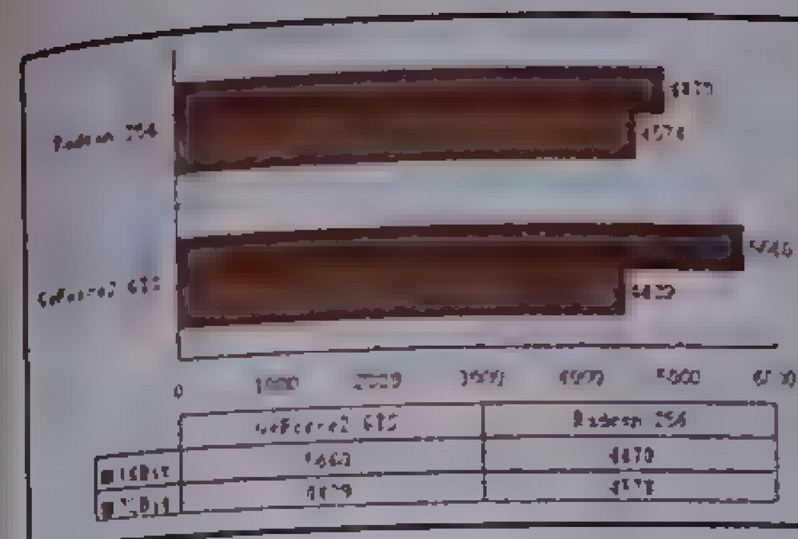
对比显卡：承启 64MB DDR GF2 GTS/雷管 5.32 驱动。

[R256 的实测]

看过 R256 近乎夸张的技术特性，大家关心 R256 的实际表现是很自然的事。R256 的对手只有 GF2 GTS，反之亦然

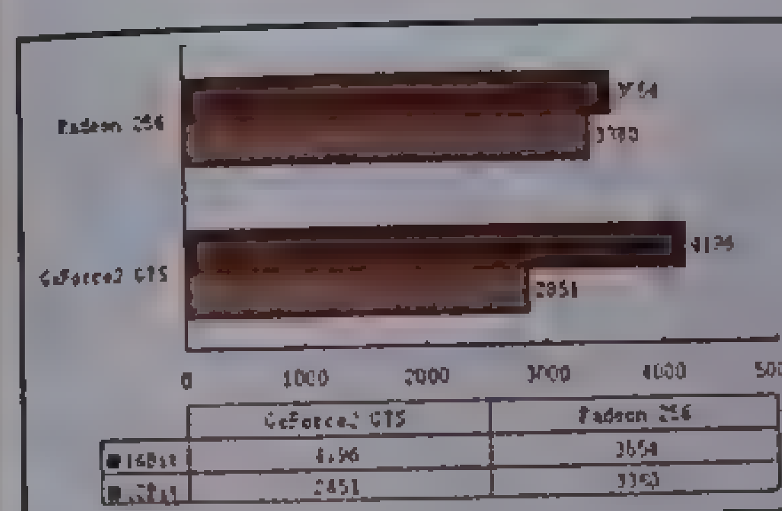
[3D Mark2000 Pro 1.1 测试]

1024 x 768 象素测试（图－13）：我们采用新 1.1 版《3D Mark2000 Pro》测试。它能全面考验一块 3D 显示卡的 D3D 性能。选择分辨率是从 1024 x 768 象素开始，16bit 下 GF2 GTS 比 R256 快很多，至于其中原因，我已经说清楚了。而在 32bit 测试中，R256 和 GF2 GTS 可以说不相上下，前者略胜一筹。对于新一代显示卡，1024 x 768@ 32bit 是个完美的 3D 运行模式。



（图－13）

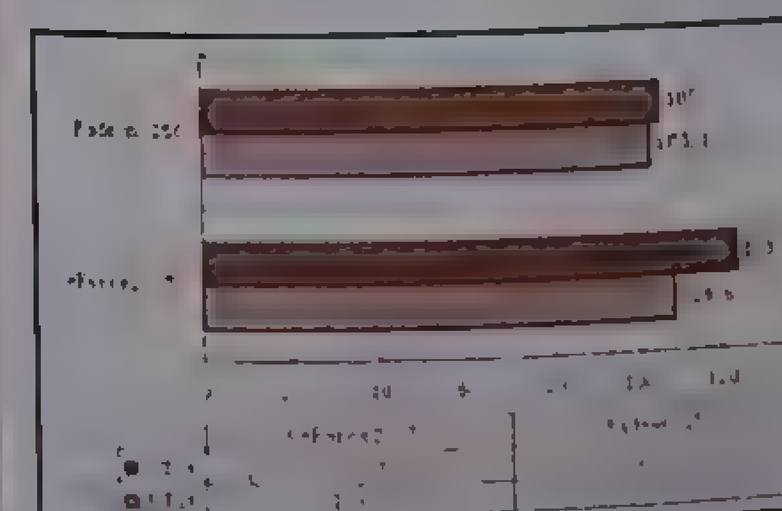
1280 x 1024 象素测试（图－14）：32bit 下 R256 以相当明显的优势战胜 GF2 GTS。其中的原因，首先 R256 采用 183MHz 的 DDR 显存，还有 HyperZ 技术帮助；而 GF2 GTS 尽管芯片速度 200MHz 比 R256 要快，但显存只有 166MHz，带宽比 R256 有明显不足，落后就不足为奇。



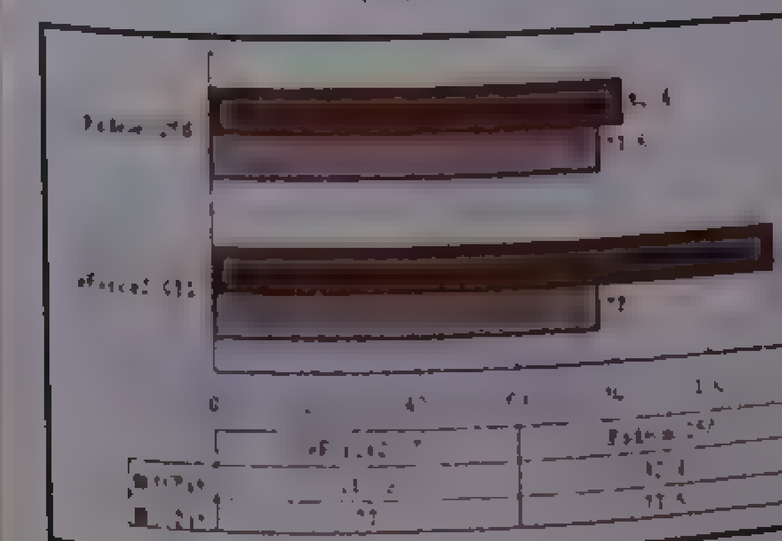
（图－14）

[QUAKE Ⅲ ARENA v1.17 测试]

800 x 600 象素测试（图－15）：用《QUAKE Ⅲ ARENA》测试 OpenGL 大家绝对不会有意见。《Q3A》的测试是从 800 x 600 象素开始，如果你是个 QUAKE 高手，应该明白至少 100fps 对 QUAKER 的重要性（60fps 根本不能进行高手间的战斗）。在 800 x 600 分辨率测试中，GF2 GTS 以微弱优势领先于 R256。

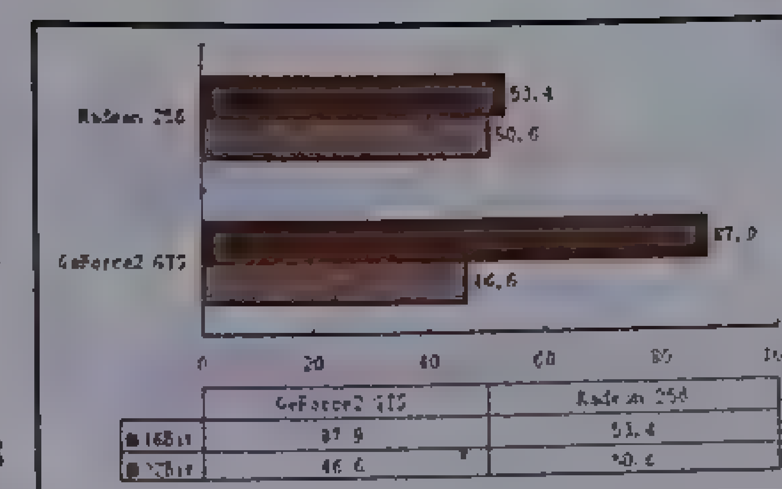


（图－15）



（图－16）

1024 x 768 象素测试（图－16）：GF2 GTS 依然在 16bit 下保持了 113.9fps 的高速，这对很多特殊玩家来说很有意义；在 32bit 下两者不相上下，R256 高出 0.5fps 不能算“领先”。



（图－17）

1280 x 1024 象素测试（图－17）：R256 以和 3D Mark 相同的优势领先于 GF2 GTS，R256 的高分辨率无人能敌。

[画面质量]

目前 3D 游戏还没有在画面上对 ATI R256 进行任何优化（GF2 GTS 也没有），所以在游戏时很难看出来 R256 和 GF2 GTS 的区别，尤其是在高速游戏过程中。如果不“作弊”，你很难从截图中看出来 R256 和 GTS 的区别。R256 在游戏画面的亮度和色彩饱和度上给人感觉很舒服。

[结 论]

时间比较紧，我们没有对 R256 进行更全面测试，如果有机会一定给大家补上。

ATI R256 毫无疑问是目前最强大的 3D 显卡（编按：从 ATI 得到消息，新版更强力而完善的驱动即将推出）。尤其是 32bit 高分辨率下的 3D 表现，已经在 nVIDIA 王牌 GF2 GTS 之上，当之无愧是 32bit 下的 3D 游戏王者。用户花钱买回新一代显示卡，理所当然应该去用它的 32bit 强大性能，在多数情况下，16bit 渲染已经不值一提——这也是 ATI 把 R256 做成纯 32bit 渲染引擎的原因。R256 拥有绝高的品质，同时和对手 GF2 GTS 相比，还能够提供更多的附加功能（比如视频编辑，优秀的 DVD 支持）。

在与 GF2 GTS 的较量中，R256 在技术和速度上领先（虽然并不多），同时在功能上要完善得多，R256 确实是真正可以让 nVIDIA 汗颜的对手。大概是由于 R256 的原因，nVIDIA 于 8 月中旬再次发布了更强大的 GeForce2 GTS Ultra，速度将比 GF2 GTS 快 30% 左右，不过售价高达 499 美元。相比较我认为还是选择功能更全，性能丝毫不差的 R256 更加划算。

编辑/Chance

艾尔莎新款 Gladiac 显卡

■文/Nowhere

名称:	ELSA Gladiac GTS/MX
性质:	3D 图形加速卡
厂商:	艾尔莎国际科技/昂达电子代理 020 87741841
特色:	GTS:具备视频输入输出能力/MX:N/A
不足:	视频部分驱动需改进 不具备 TwinView 功能,超频不佳
售价:	人民币 3000 元/1580 元

技术含量:★★★
阅读难度:★★


(图-01:ELSA 的 GeFORCE2 MX,这是编辑部收到的工程样品)


(图-02:这是 ELSA MX 正式上市的板型)

上期我们介绍了两款 GeFORCE2 GTS 显卡。这期同样也是两款,不过主角换了——这次是 GeFORCE2 新推出的廉价版——GeFORCE2 MX(图-01、图-02)。艾尔莎同时也送来了他们的 GeFORCE2 GTS,这块名为 Gladiac 的 GTS 与上期介绍的两款相比,设计与用料几乎没有差别。因此虽然做了测试,但除视频部份外,我们不打算详细介绍。这次的主角是 GeFORCE2 MX。

GeFORCE2 MX 与 GeFORCE2 GTS

GeFORCE2 MX 较之 GeFORCE2 GTS 就像赛扬与PⅡ,从技术上说,它是 GeFORCE2 GTS 的精简版;从市场策略上,它是 nVIDIA 用以冲击 G400、Voodoo3 3000、ATI Rage Fury(包括双芯片的 Rage Fury MAXX)原有市场的重磅炸弹;同时,它还是 GeFORCE256 SDRAM 的替代品。

GeFORCE2 MX 几乎拥有 GTS 全部先进特性,如新一代 T& L引擎和像素光源技术,但与 GeFORCE2 GTS 的 4 条渲染管道相比,GeFORCE2 MX 只有两条。上期我们曾提到,GeFORCE2 的每条渲染管道内含两个 TMU,因此,GeFORCE2 MX 每个时钟周期可渲染 4 个材质。这与 GeFORCE256 相同。不过请注意,GeFORCE2 MX 的额定时钟周期为 175MHz,而 GeFORCE256 只有 125MHz。GeFORCE2 MX 的理论填充率可用如下方式计算。因为有两个渲染管道,所以每时钟周期可渲染 2 个像素,所以 GeFORCE2 MX 的单材质填充率为:175M×2=350M 像素/s。GeFORCE2 MX 每条管道每时钟周期可渲染 2 个材质,所以 GeFORCE2 MX 的多材质填充率为:350M×2=700M 像素/s。对比来看,GeFORCE2 GTS 的理论填充率为单材质 800M/s 或多材质 1.6G/s。这的确让 GeFORCE2 MX 难望项背。但是与 GeFORCE256 的 480M/s 填充率相比,GeFORCE2 MX 在多材质填充方面的优势是巨大的。因为采用 GeFORCE2 GTS 核心以及应用 0.18 微米制程,GeFORCE2 MX 芯片功耗更小,发热量更低,辅以良好的散热,给超频提供了很大空间。理论上说,GeFORCE2 MX 的核心频率超至 200MHz 应是非常轻松的,不过因为各生产厂制造手法不同,GeFORCE2 MX 的可超性也有很大区别

因为定位中低市场,nVIDIA 公版设计只为 GeFORCE2 MX 配备 SDRAM,如这次测试的 ELSA Gladiac MX 使用的就是 6ns SDRAM。带宽只有 GeFORCE2 GTS 所用 DDR 显存的一半(约 2.7GB/s)。据笔者所知,目前唯有越讯的 GeFORCE2 MX 采用了 5.5ns 显存,并在出厂时就做了超频(编按:耕宇的 MX 也是超频到 200MHz 后出厂,所以效能表现惊人)。由于显存限制,Geforce2 MX 原有性能难以充分发挥,整体性能比不上 GeFORCE256 DDR,只能与 GeFORCE256 SDRAM 一较高下。

总的看,GeFORCE2 MX 与 GeFORCE2 GTS 的不同是两点,其一为 MX 只有两条渲染管道,而 GTS 有四条;其二为 MX 目前只使用 SDRAM 显存;带宽大概只有 GTS 显存的一半。MX 较之 GTS 虽然性能大打折扣,但与 G400、Voodoo3 3000、ATI Rage Fury 等显卡相比,MX 速度更快,支持特性更多。而且先进生产工艺的运用使其成本更低,用它来代替利润已逐渐走低的 GeFORCE256 自是理所当然。

外观及技术参数

由于送来的艾尔莎 Gladiac GTS 是厂商工程样板,所以做工没有笔者想像的好——个别电容竟然焊歪了。不过这块 GTS 的效能并未因此打折扣,相信上市后的产品会保持 ELSA 一贯的名厂风范。Gladiac 完全采用公版设计,用料与上期介绍的创新与微星 GTS 几无区别——同样采用 Infineon 的 6ns DDR 显存;同样是 CTX8-4P 的稳压电路块;同样是……连风扇都同样是 AddA 的。不同的是,Gladiac 带有完整的视频扩展槽,同卡还送来视频扩展模块。该视频模块采用 Philips 的 SAA7108E 视频芯片,很遗憾,笔者未能查到有关该芯片的资料。(图-03)


(图-03:采用公版设计的 ELSA GeFORCE2 GTS 带有视频编辑模块)

Gladiac MX 采用 nVIDIA 公版的小板型设计(未来正式的零售产品会采用全尺寸的板型)。PCB 宽度只有 GTS 的一半,整块卡非常"清秀"。MX 芯片上没有安装风扇,只有与芯片面积大小吻合的散热片。显存采用4片 8MB 三星 6ns 显存。与台湾厂商如丽台、越讯等全尺寸板型、安装强力风扇,使用 5.5ns 显存等做法相比,Gladiac MX 属于"非发烧"型设计,超频的能力不容乐观。

ELSA Gladiac GTS 与 MX 的技术参数

		ELSA Gladiac GTS	ELSA Gladiac MX
硬件规格	显示芯片	NVIDIA GeFORCE2 GTS	nVIDIA GeFORCE2 MX
	RAMDAC	350MHz	350MHz
	显存	32MB DDR SGRAM	32MB SDRAM
	BIOS	VESA 3.0(Flash ROM)	VESA 3.0(Flash ROM)
	AGP 支持	2×/4×	2×/4×
	尺寸	170×82mm	170×55mm
性能	显示标准	OpenGL、DirectX 7.0	OpenGL、DirectX 7.0
	3D 特性	4 独立渲染管道、几何光源处理器、阴影、双线/三线和 8bits 纹理过滤、MIP 贴图	双独立渲染管道、几何光源处理器、阴影、双线/三线和 8bits 纹理过滤、MIP 贴图
	2D 特性	128 位 2D 加速	128 位 2D 加速
	显示模式	VESA BIOS 3.0、DPMS、DDC2B、即插即用	VESA BIOS 3.0、DPMS、DDC2B、即插即用

测 试

为便于与上期评测结果比较,本次测试采用与上期相同的测试平台,用《3D Mark2000》及《QUAKE Ⅲ ARENA》进行测试。

CPU:PⅢ550E
主板:微星 MS-6199NA
内存:128MB PC133
硬盘:IBM 13.5GB 7200RPM
显示器:美格 17 寸特丽珑

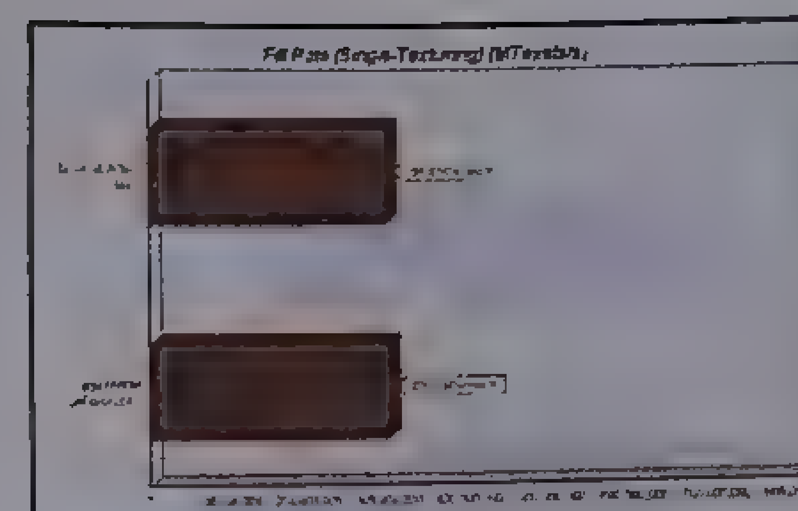
■ 3D Mark2000 分值

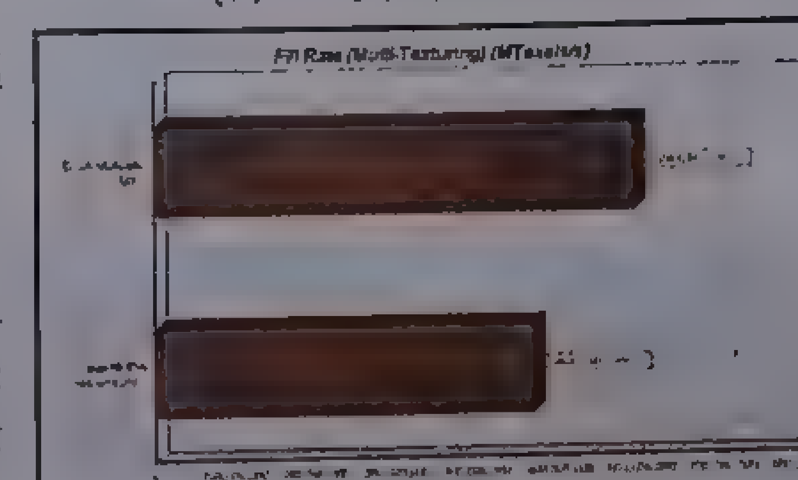
色深	分辨率	得分			
		Gladiac (GTS)	MS-8815 (GTS)	Gladiac MX	GA-GF2560 (G256SD)
16bit	800×600	5255	5286	4756	4637
	1024×768	5018	5074	3910	3827
	1280×1024	4345	4403	2841	2796
32bit	800×600	4901	4949	3940	3675
	1024×768	4009	4077	2968	2631
	1280×1024	2835	2878	1968	1767

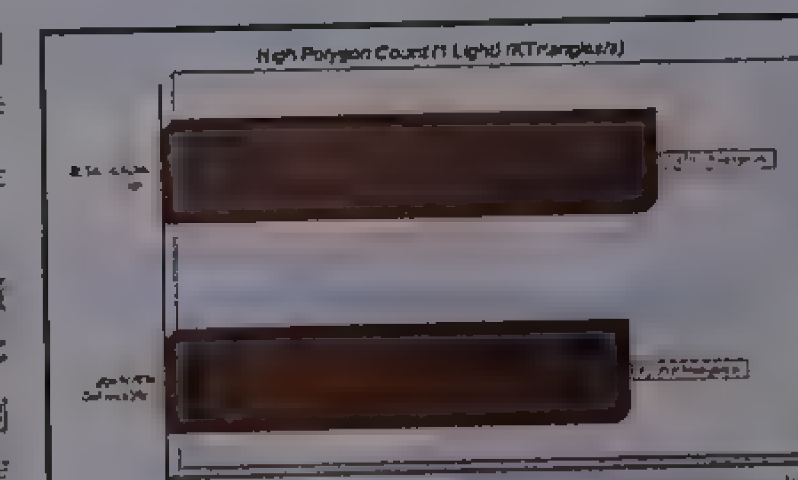
Gladiac 没有出乎所料,适当地体现了一块 GeFORCE2 GTS 所应达到的性能。Gladiac MX 在与 GeFORCE256 SDRAM 的较量中,始终略胜一筹。因 Gladiac 与上期所测两块 GTS 区别不大,为节省篇幅,也为突出今次主角——GeFORCE MX,下面我们将仅对 MX 和 GeFORCE256 的测试结果进行讨论。

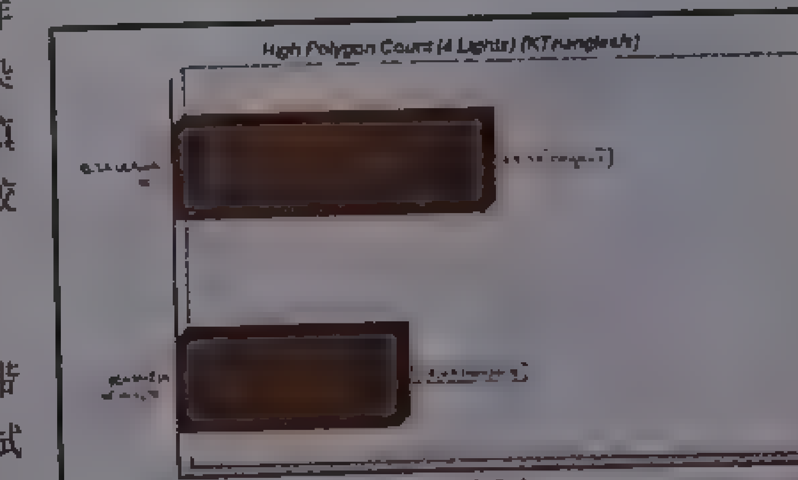
■ 填充率测试

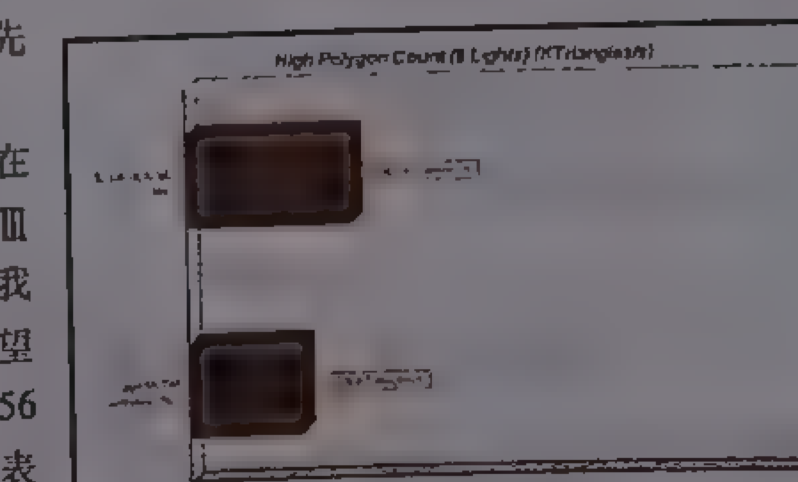
虽然渲染管道比 GeFORCE256 少一半,但 MX 单一管线可处理的材质数量却由 G256 的一个增加到了两个。所以测试中二者持平。如果是 GeFORCE256 DDR,测试成绩应比 MX 高。多材质填充率测试中,MX 发挥了它核心频率高的优势,同样是每周期渲染4材质,MX 填充率理论较 GeFORCE256 高出近 46%。但由于显存带宽的限制,测试不可能达到这样的成绩。实测中,MX 仍领先 GA-GF2560 近 27%。在《QUAKE Ⅲ ARENA》中,我们有理由期望 MX 较 G256 有更佳的表现。(图-04、图-05)


(图-04:单材质填充率)

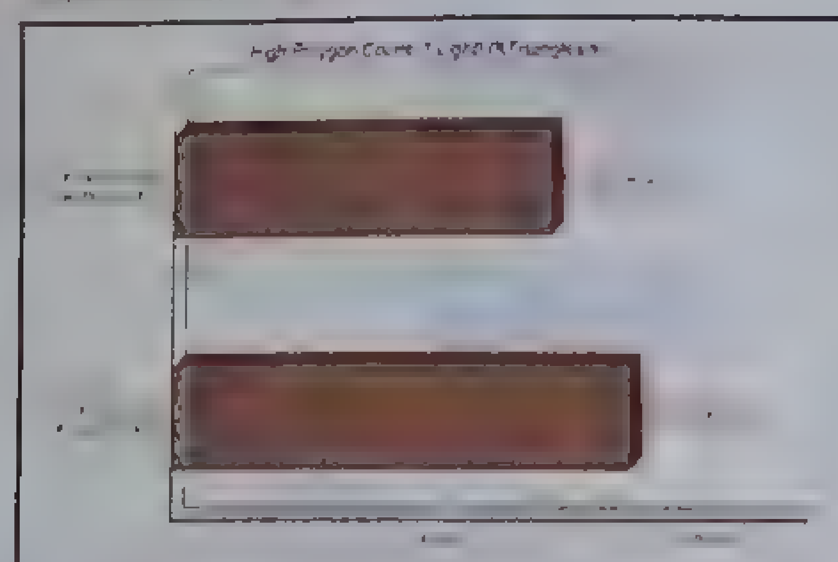

(图-05:多材质填充率)


(图-06:带有1个光源时,MX和G256生成多边形的测试)

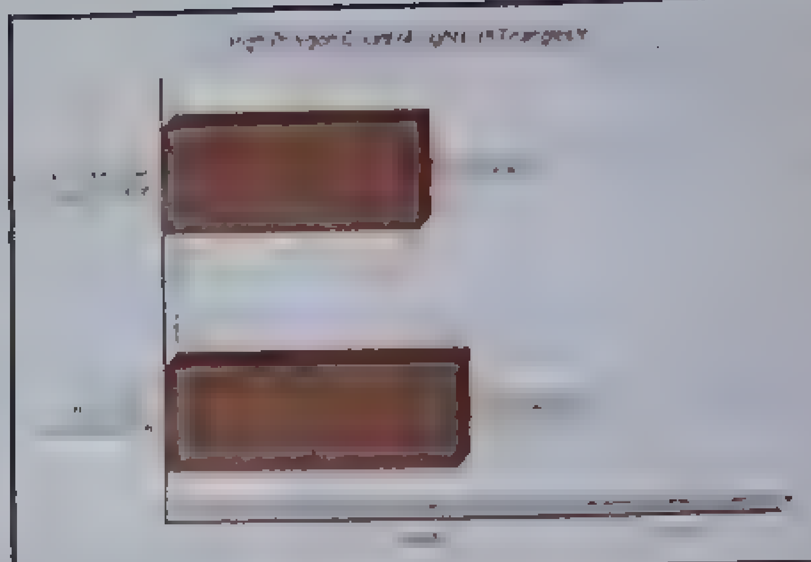

(图-07:带有4个光源时,MX和G256生成多边形的测试)


(图-08:带有8个光源时,MX和G256生成多边形的测试)

■ 多边形生成测试



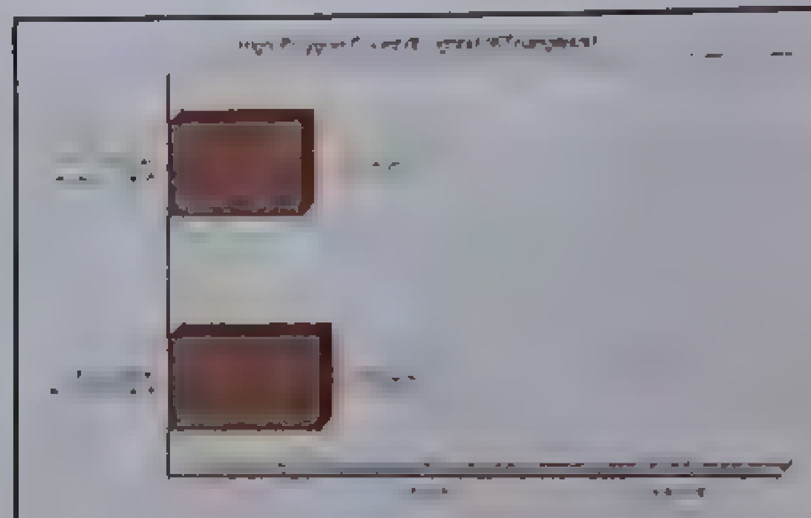
(图-09:带有1个光源时,MX和GTS生成多边形的测试)



(图-10:带有4个光源时,MX和GTS生成多边形的测试)

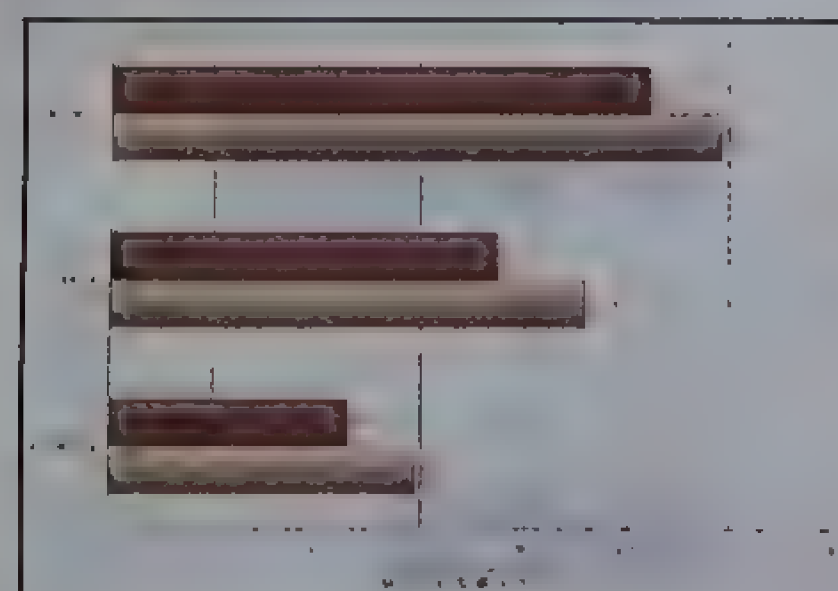
[与G256的对比]:对GeFORCE系列而言,带光源的多边形生成测试实际是考查它们的T&L能力。下图顺序为带有1、4、8个光源的多边形生成测试结果,上侧测试条为MX。(图-06~图-08:带有1、4、8个光源时,MX和G256生成多边形的测试)

[与GTS的对比]:上侧的测试条为MX(图-09~图-11)。

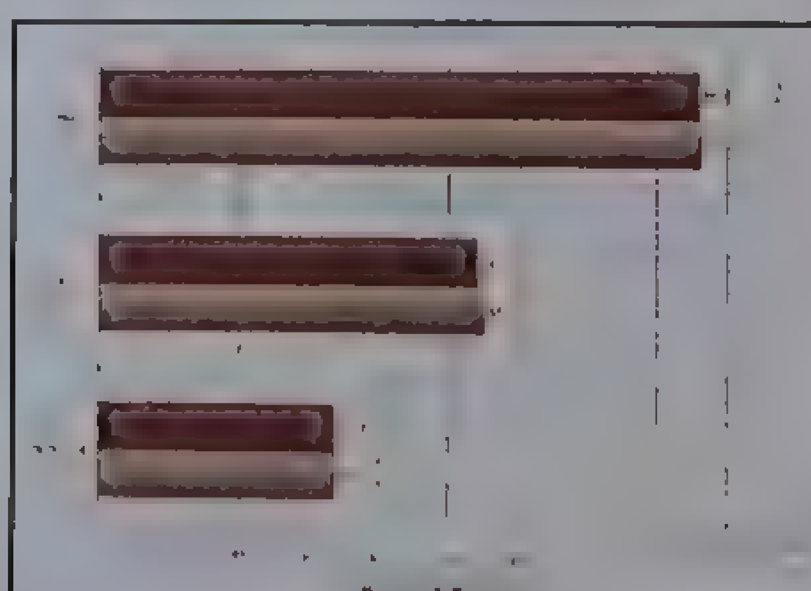


(图-11:带有8个光源时,MX和GTS生成多边形的测试)

■ QUAKE Ⅲ ARENA 测试



(图-12:16bit下MX和G256在QUAKE Ⅲ中的测试,上侧为G256)



(图-13:32bit下MX和G256在QUAKE Ⅲ中的测试,上侧为G256)

使用DEMO001/高品质模式,分别进行800×600、1024×768、1280×1024象素下16bit和32bit色深的FPS测试。SDRAM显存的带宽再次抑制了MX在32bit色深的表现。(图-12、图-13)

对GeFORCE2 MX的总结

GeFORCE2 MX的出现对IT界那个名句是一个很恰当的诠释——我不需要比所有人快,只需要比你快一点点就行。GTS比大多数对手要快很多,但它的价格太高,至少在中国很难马上成为主流。GeFORCE2 MX被限制在一个比大多数对手快一点,但价格合适的位置。不出意外,它很快就能成为DIY市场主流。目前的GeFORCE2 MX还普遍太贵,按ELSA的官方说法,他们为成为首批推出MX的厂商而多付出了某些代价,因此原定149美元的MX,如今不得不走到了179美元。相应地,现在国内的MX普遍价格不理想,华硕在8月中推出了1280元的MX,而耕宇1000元内的MX也要上市,相信其他厂家必会对此有所动作

GeFORCE2 MX在速度上不能给人太大惊奇。但由于采用GTS核心,如硬件光源、纹理压缩、像素光源、FSAA等都可以得到完整实现。至于其它特性,尤其是像素光源技术,能给游戏画质提高带来一次新飞跃。可惜现在还缺乏相应的软件支持,不过有总比没有好,何况现在已有应用几款支持像素光源技术的游戏即将面世。id Software更是声称将开发一系列的关卡专门展示像素光源的强大实力。遗憾的是,这次的ELSA MX不支持TwinView功能(该特性允许用户以一片卡同时使用两台显示器)。

显存带宽的不足极大限制了GeFORCE2 MX能力的发挥。我们无法期望nVIDIA和生产厂商能给MX装上DDR显存。不过想让MX有更佳表现还有另外一个方法——超频。MX采用0.18微米制程,功耗只有4瓦,发热量低到连风扇都可以不装,可以想像,MX核心的超频空间是很大。不过,提高显存频率带来的效果要远强于对核心超频。6ns的显存可超空间并不大、大多只能超至175MHz或再稍高一点。不过如果使用5ns显存,那么应该可以很轻松地超至200MHz,根据网上对丽台GeFORCE2 MX的超频测试,超至200/200MHz后,性能有很大提高。很不幸的,也许是采用小板型的缘故,这块Gladiac MX的超频能力不强,显存甚至无法到175MHz。由于没有风扇,核心超至200MHz时,游戏贴图出现了破碎。

GeFORCE2 MX拥有可以让游戏玩家选择它的几乎所有理由。足够的速度、先进的特性以及并不高昂的价格。具体到Gladiac MX,在速度上,我们认为它达到了一块GeFORCE2 MX应达到的水平。另外它体积小巧,拥有艾尔莎的品牌和长达6年的品质保固。当然还有艾尔莎出色的全中文驱动程序。不过,如果想买一块MX来超频,还是应该考虑其他厂牌的产品。

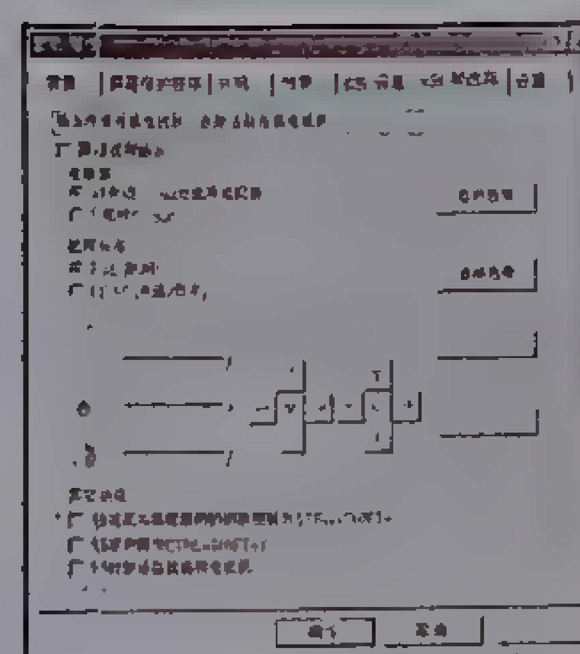
Gladiac GTS 的视频

最后回来谈谈那片GTS的视频部分。随卡送来的,除了视频扩展模块外,我还在包装盒内找到了一根视频接线。这根接线只有两个接头——输入输出各一个,而且还全都是S端子规格。不过,艾尔莎还附送了一根S端子复合视频转接线。这下好了,我没有S端子的电视和VCD机可以正常用于测试了。

首先是将显示信号传递给电视。传送很正常,只需在[显示属性→帧选择]面板上点选[激活视频输出],电视立马就出现正常的Windows界面。刷新率自动降为电视50或60Hz。而且此输出预设了视频播放和Windows界面最佳模式,只需点击相应按钮即可。在Windows界面下,最好用高清晰度多媒体彩电,不然很难进行正常操作。播放VCD效果还算不错,可与影碟机效果媲美。只是画面不很清晰,大动态时有些模糊。

输出问题有两点,其一是不能进行显示器和电视同时输出。只要激活视频,显示器立马黑屏,只有在我那并不清晰的电视上摸索着取消激活视频才能回来。不过在选项中有[同时输出至显示器和电视]的选项,但我选择后不起作用,选择后重启还是不起作用。总之是只能切换显示,估计是驱动的问题。其二是只能全屏显示,不能局部显示和放大。(图-14)

至入输入,与以前我们测试过的Erozor Ⅲ PRO Video相比有所进步。这次相关软件模块全部能正常运行和播放。也能正常截取从VCD机输入的视频片段。不过即使是在320×240象素窗口下,播放和截取后的视频片段仍明显清晰度不足,大动态画面尤其明显。这应与视频芯片的能力有关。我们估计这块视频芯片可能只负责输入/输出,其它工作则全由CPU处理,如果是这样,那么这块Gladiac GTS的用户如果打算使用视频编辑功能,大概需要配备800MHz以上的CPU。



(图-14:ELSA GTS具有视频输入输出的能力)

在驱动光盘中我们找到了艾尔莎附送的《MainActor》软件,用于视频编辑。由于笔者对视频编辑并不在行,因此没有进行更多试用和测试。不过据行家说该软件并不很好用,但是请记住,它是免费的,因此您就不必苛求太多啦。

8款 PC133 SDRAM 内存测试

技术含量:★★★★
阅读难度:★★★

■文/PCPOP.COM

[PC133内存的品牌化趋势]

6月份Intel正式推出了i815/i815E芯片组,并成为未来一段时间的主力产品。i815/i815E与前几个Intel芯片组不同,它完全支持PC133规范,理所当然支持PC133 SDRAM内存。另一方面,来自于Intel的测试证明,使用高价RAMBUS的i820芯片组主板性能比使用PC133内存的i815芯片组主板并没有任何优势,所以连Intel也开始建议用户使用价格便宜而性能并不差的PC133 SDRAM。至此两大芯片组厂商Intel和VIA的新产品正式全面支持PC133 SDRAM内存。(图-01)



(图-01)

用户是否有必要选择PC133内存?答案基本是肯定的。首先内存工作在133MHz,性能比100MHz快很多,整体I/O速度有提高。即使是像Duron和Athlon这样,总线速度为100MHz的CPU,其新主板同样可以让内存工作在133MHz,完全符合PC133规范。第二,PC133内存比PC100内存并不贵,无论从性价比还是未来升级考虑,PC133内存都值得选择。如果你打算购买Coppermine、Athlon或Duron,配合版本较新的BX、i815/i815E、VIA 694X、KX133和KT133芯片组的主板,都有必要使用PC133内存。

PC133内存和PC100不同:PC100内存品牌混乱,甚至95%以上都是水货或者组装内存,但由于工作频率较低,不易出现问题,所以大家很自然地接受了这些质量并不很好的内存条。同样局面到PC133内存这里就行不通了,因为PC133内存有着严格的要求,像那些用PC100的PCB或者打磨芯片做出来的PC133内存,很轻易就能在使用中发现问题,质量低的水货PC133和组装PC133内存很难让消费者像PC100那样去接受,同时价格也没有优势。随着各大国际品牌内存借助PC133浪潮开始进入国内市场,可以预测未来PC133内存市场必将是品牌PC133内存的天下。

[从外观选择PC133内存]

购买品牌PC133内存,只要不贪图小便宜,不从不正当渠道购买假货和水货,品牌133内存的基本品质和稳定性还是绝对可以保证的。你所要选择的是他们的技术和性能、制作工艺以

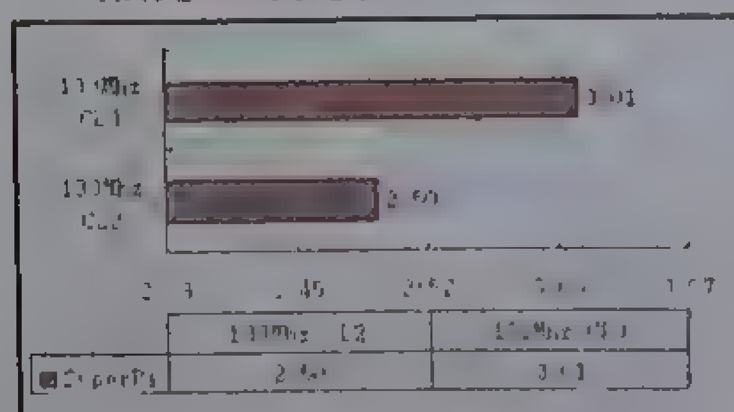
及高负荷下的稳定性

从外表选择内存，首先要看内存封装形式。市售PC133封装形式主要有3种：TSOPⅡ、TinyBGA和BLP。TSOPⅡ是最常见的SDRAM内存封装形式，目前市场上90%内存采用这种封装，虽然没有什么可圈可点之处，但拥有绝大多数厂商的支持，证明它仍然是最好的封装形式。TinyBGA是KingMax(胜创)内存的专利，其芯片只有传统芯片1/2大小，而且看不见焊接引脚。BLP封装和TinyBGA相似，据说可以让芯片温度更低(实际效果不明显)，GEIL(金邦)内存采用这种封装技术

芯片和PCB板是内存的另两个重要环节。品牌内存生产厂并不等于芯片生产厂，这些厂商往往选择优秀且合适的芯片去加工成高质量内存条。芯片晶元的作用就好像电脑的CPU一样，常见的优秀芯片晶元有欧美的MICRON(美凯龙)、西门子，日韩的三星、三菱、NFC、现代、东芝和日立等，台湾省的华邦和茂硅也有很好的口碑。品牌内存一般都采用这些优秀晶元作为内存的"芯"，您可以直接从内存外表上辨别芯片品牌，不过部分内存条生产厂已经把原有芯片品牌印刷成和内存条相同的品牌，没有什么好办法辨认。由于内存运行频率不断提高，内存条电气性能要求也变得更严格，6层PCB设计可以说非常必要，尤其对于超频来说，内存运行在高出标准频率很多的情况下或高负荷等环境下，这就变得更加重要了

[决定内存性能的真正因素]

决定内存速度的是内存实际工作频率和3个内存速度选项：CAS Latency、RAS to CAS Delay和RAS Precharge Time。除了常见内存工作频率100MHz和133MHz，大家也常见一些文章上讲内存工作在"CL2或者CL3"等字样。CL即CAS Latency，内存存储资料以Column以及Row来定位。CAS(Column Address Strobe)是用来指示资料在内存中的物理位置，CL指要用多少个Clock才能找到相对应的位置。同时还要考虑到，内存每次可以读取多个资料，在第一次等待后，每个Clock都可以输出一组64bit数据，通常每次读取都在4回以上。计算一下，PC100 CL2为10ns，要60ns读取32bit；而7.5ns的标准PC133 CL3内存，则需要52.5ns，比PC100只快14%，如果也改用CL2，则能够快33%，因此CL决定着内存的性能。


(图－02)

说这么多连我自己也有点迷糊了，具体性能差异还是看看我们的小实验吧。我们把PC133内存分别设定在CL2和CL3上进行了SiperPi的测试，(图－02)

可见，133MHz CL2足足比CL3快了11秒，这11秒的差异换到处理器上，就是PⅢ600E和PⅢ667E的差距。这就完全可以看出CL对内存乃至整机性能的影响了。另外要说明，无论内存采用什么封装，什么晶元芯片，只要工作频率一样，CL参数相同，不管什么品牌，组装内存还是原装内存性能都是完全一样的(...)言外，"66MHz赛扬用PC133内存比PC100快得多"的说法是谬论！

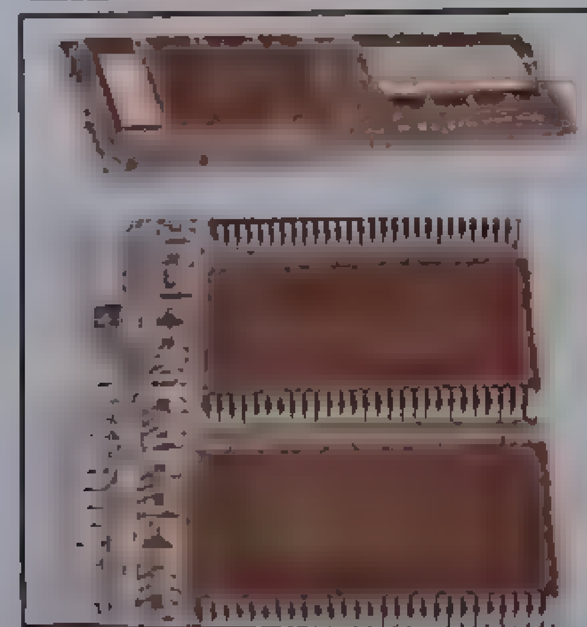
内存CAS Latency、RAS to CAS Delay、RAS Precharge Time参数一般通过内存条上的SPD芯片来控制。品牌内存SPD都很"诚实"，你可以用SiSoft Sandra软件查看内存相关信息，厂商多数不会作假，而且设置都很保守。从消费者角度，我们了解这么多基本就足够了，因为去看内存编号的方法对购买品牌内存而言用途不大，我们更需要了解每一个品牌和产品的指标参数。

[参测PC133内存介绍]

PCPOP评测室通过各种途径收集到了8款中国DIY市场上流行的128MB PC133内存条，当然这其中包括香港特别行政区和台湾省的流行内存。收集样品全是基于PC133 CAS－3－3－3规格的标准PC133内存，不管芯片参数印刷成什么，其芯片晶元都是7.5ns，每个品牌产品都有正式生产厂，零售产品有完整包装和说明书等，同时产品价格也比较合理，是已经具有一定市场规模和影响力的品牌

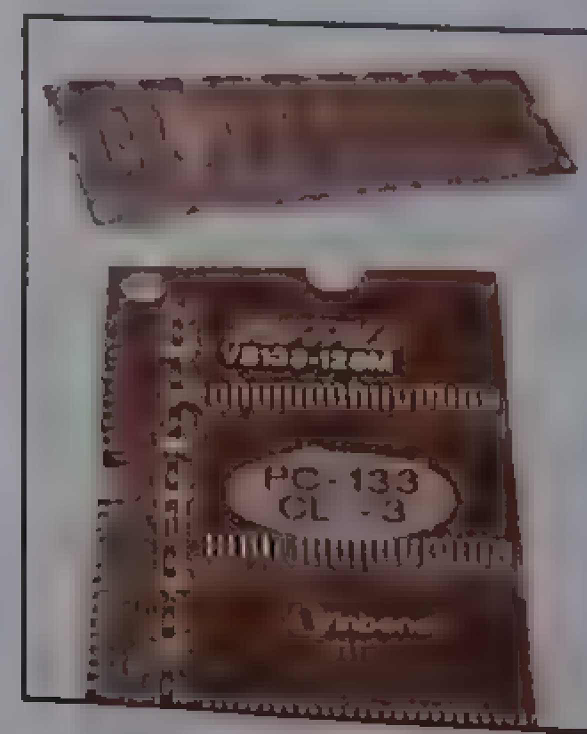
下面介绍这些参测产品，按字母顺序排列。

APACER(宇瞻)/参考价：人民币1350元


(图－03)

APACER是ACER集团下属储存器生产厂，不但给国际OEM大厂提供内存，而且DIY零售市场销售也不错。这次测试的APACER PC133内存，属于中上游内存，采用6层PCB设计和传统TSOPⅡ工艺。产品做工并不出众，晶元采用台湾某厂供料，APACER并没有公布具体采用什么晶元。这条外表并不出众的内存却表现出了出众的效能，是测试中唯一顺利通过所有测试项目的内存，无论兼容性还是超频能力都是测试内存中最出色的，而且价格不比其它内存贵，是喜欢超频玩家的首选内存。(图－03)

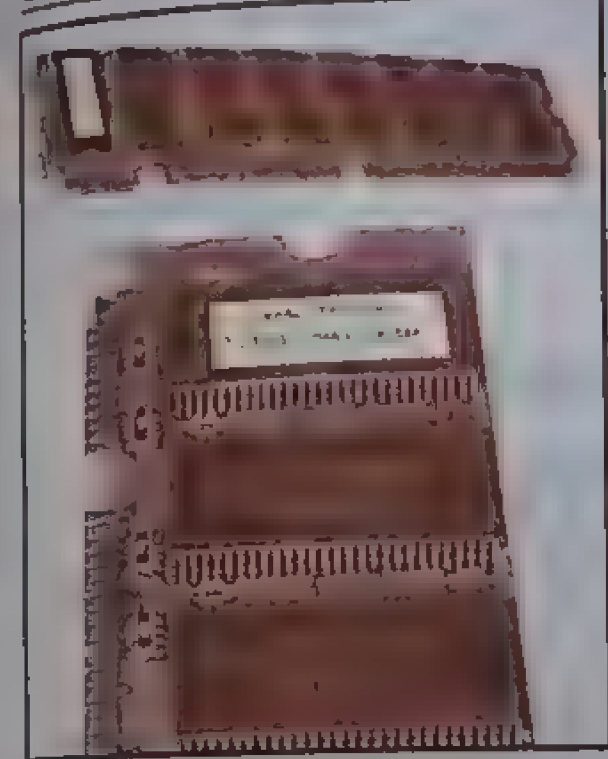
BUFFALO/参考价：人民币1280元



(图－04)

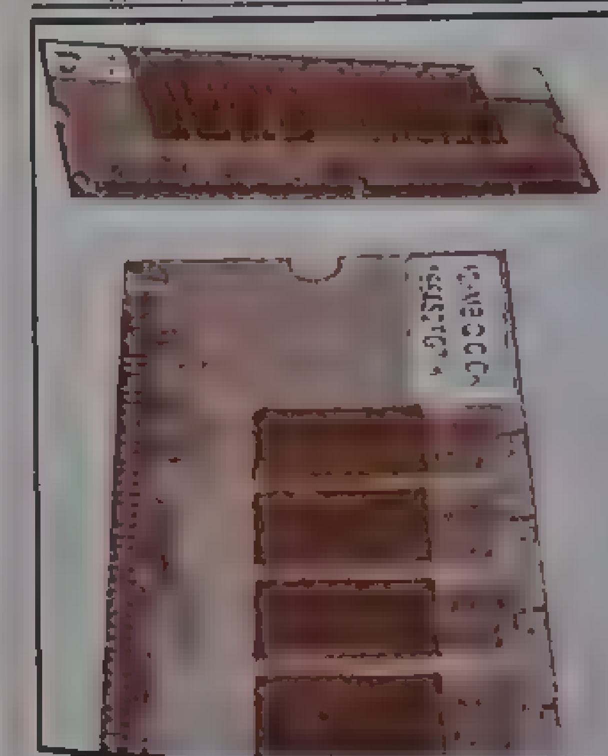
BUFFALO是全球最大内存条生产厂之一。其零售内存在香港和台湾倍受硬件爱好者欢迎，但BUFFALO内存也分三六九等。我们手中这条BUFFALO PC133 CL3就是它面向DIY市场的一款经济型产品，采用台湾Winbond晶元，产地也是台湾。此条内存做工一般，也许是由于Winbond芯片原因，测试中属于垫底产品。虽然这款产品测试很不理想，但并不能否定BUFFALO的品牌，因为它还有更好的使用SEC大厂芯片的高档内存，不过你要付出更多的钱。(图－04)

CENTURY/参考价：人民币1380元

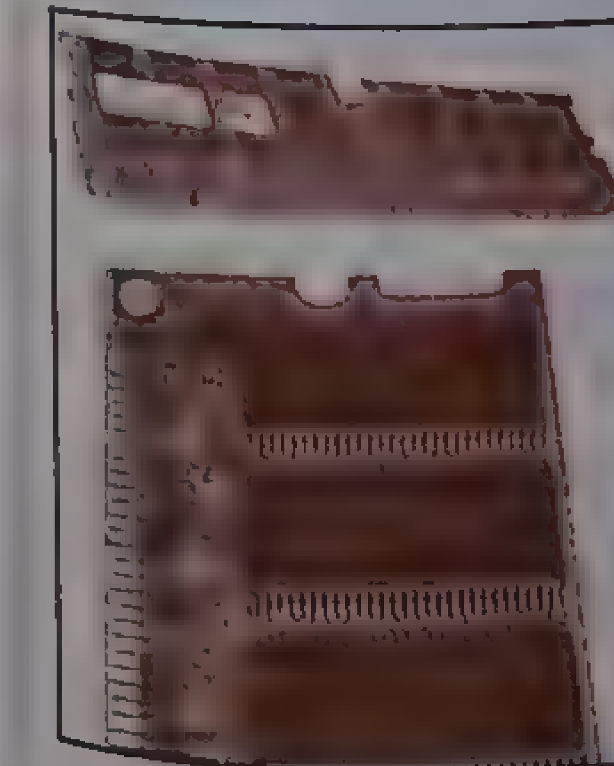

(图－05)

CENTURY是日本内存制造商，产品主要面向中高端，在很多名牌服务器、工作站上能见到它的身影。这次测试的这款PC133内存，就CENTURY而言只是低端普及内存，可就做工而言，比其它品牌内存要好很多。内存使用日立芯片晶元，优质PCB，虽然体积不大，但分量十足；产地日本。CENTURY在测试中有非常出色的表现，测试通过项目仅次于APACER，加上内存本身高品质，值得向所有电脑用户推荐。(图－05)

GEIL(金邦金条)/参考价：人民币1350元


(图－06)

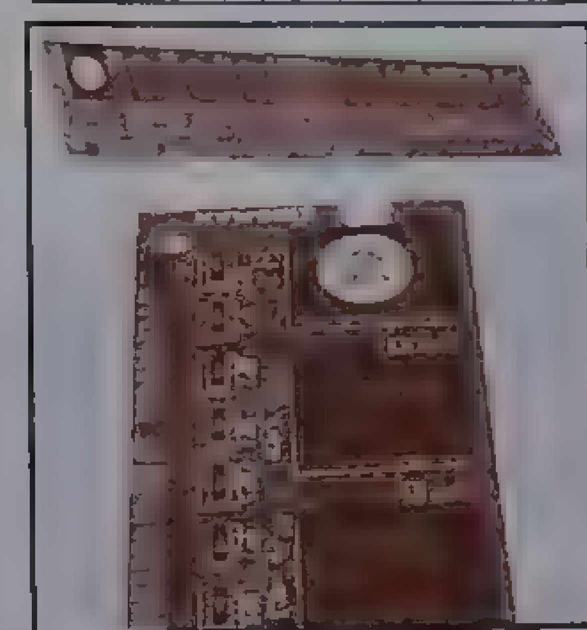
GEIL(金邦)内存是目前国内卖的最好的PC133内存品牌之一。这条内存采用的是其专利的BLP技术封装的，很特殊的是它一改内存普遍使用绿色PCB习惯，而采用了黄颜色的PCB，所以它也有一个外号叫"金条"。GEIL金条做工尚可，但是兼容性很一般，测试中在不同的主板上的表现差异很大。GEIL金条在国内受欢迎的原因是因为它进入市场较早，加上早期定价相当合理，如今面对众多国际品牌的强手，GEIL金条要想更好的去竞争，有必要在定价上再多进行一些让步了。GEIL除此之外还针对不同的主板芯片组推出了不同的类型的内存，其主要的办法就是针对不同的主板的要求调节SPD信息，不过这样简单的方法却能够方便更多的用户。(图－06)


(图－07)

HYUNDAI(现代)/参考价：人民币1300元

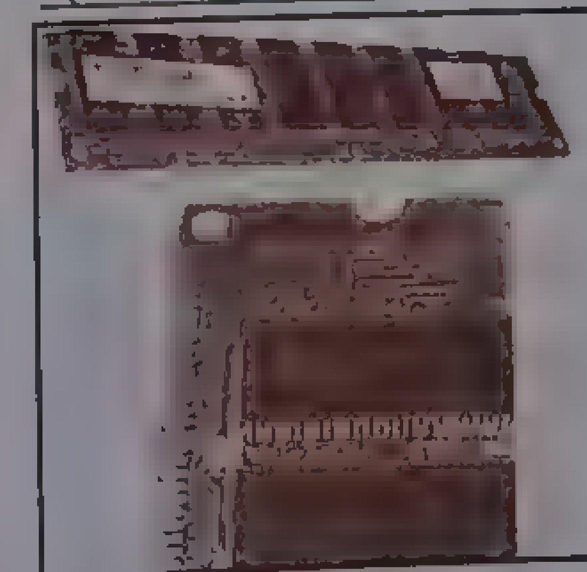
HYUNDAI原厂内存是HYUNDAI公司使用自己晶元生产的内存，因为几个月前国内市场进口原装内存并不是很多，加上它真正的PC133品质，价格合理，所以引起了抢购风。这款内存做工很好，体现出大厂风范，但由于HYUNDAI芯片颗粒是大众化芯片，所以各方面性能比较一般，测试中表现中游，基本让人满意。内存兼容性好，加上价格便宜，值得普通用户考虑。(图－07)

KingMax(胜创)/参考价：人民币1250元


(图－08)

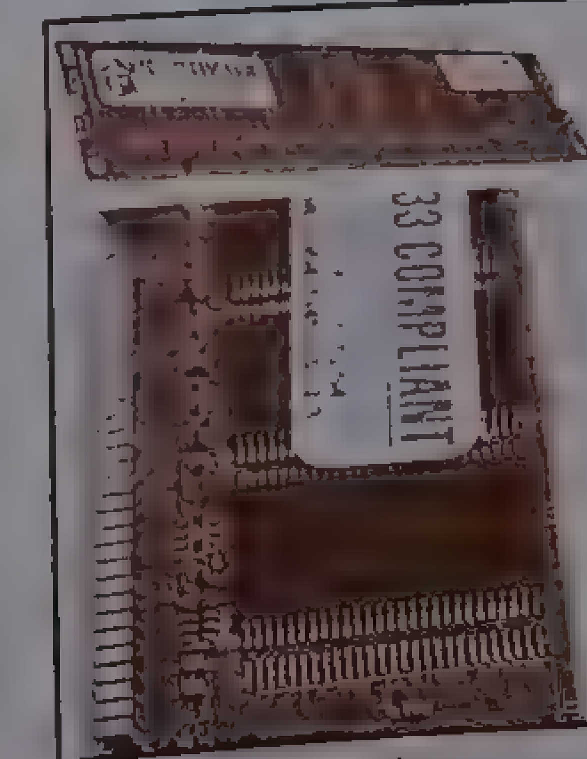
KingMax是国内PC133内存的知名品牌，它是较早以品牌内存出现在市场上的产品。独特的TinyBGA封装形式，让用户不必担心购买到假货，价格合理，产品故障率低，所以拥有了PC133品牌内存的国内较高占用率。测试中，KingMax表现虽然不出众，但兼容性好，不同主板上的表现比较稳定。由于市场占有率大，一般用户可以很方便地购买到KingMax内存。(图－08)

PQI/参考价：人民币1230元


(图－09)

PQI是香港市场上卖得最好的内存条，定位明确：以低廉价格向用户提供有保障的稳定PC133内存。由于价格相当有竞争力，所以卖得好就不奇怪了。PQI的PC133内存做工很一般，使用台湾芯片晶元，测试中的表现非常不理想。(图－09)

VIKING/参考价：人民币1400元



(图－10)

VIKING是美国内存生产厂，内存以稳定和质量好而在国外很受欢迎。VIKING内存做工很好，这条PC133标准内存使用日本NEC芯片晶元，PCB很让人满意，把内存握在手里有一种高档的感觉。测试中，VIKING表现适中，稳定性和兼容性都没的说。VIKING高档身份注定了高档价格，要想在国内市场热卖，难度不

小。(图-10)

[8 款 PC133 内存的测试]

测试标准：对这些内存测试，我们主要是基于：兼容性测试、超频能力测试和高负荷测试。为顺应这 3 点，我们选择 3 片不同芯片组主板进行测试，分别是：采用 Intel 440BX 芯片组的升技 BE6 II、采用 Intel i815 芯片组的承启 60JV 和采用 VIA 694X 芯片组的精英 P6VAP-Me。以上主板在测试时的电压均为标准 3.3V。

测试软件，我们使用公认的 SuperPI 计算 Pi 值的工具进行，此软件在运行时要大量占用 CPU 和内存资源。在 CPU 稳定的前提下，内存任何不稳定现象，SuperPI 运算都会出现错误。我们不是简单让内存工作在某频率上，能够进入 Windows 就算成功。从硬件到测试软件，我们都希望能够让测试更公平，更合理，更好去考验内存兼容性、超频能力和高负荷能力。

测试 CPU 使用可以稳定超频到 170MHz×5=850MHz 的 Coppermine 500E，操作系统为中文 Windows98 SE 版，在 3 片不同主板上分别对 133MHz、140MHz 和 150MHz 的 CL2 和 CL3 模式下进行 SuperPI 的 104 万运算(时间越短越好)。运算不通过或 Windows98 不能启动为 [×]，顺利通过运算为 [√]。

基于 Intel 440BX 的测试

品牌/频率	133MHz CL3	140MHz CL3	150MHz CL3	133MHz CL2	140MHz CL2	150MHz CL2
APACER	√	√	√	√	√	√
BUFFALO	√	√	√	×	×	×
CENTURY	√	√	√	√	√	√
GEIL 金条	√	√	√	√	×	×
HYUNDAI	√	√	√	√	×	×
KingMAX	√	√	√	√	×	×
PQI	√	√	√	×	×	×
VIKING	√	√	√	√	×	×
Super PI	3 01	2·53	2 42	2·49	2·40	2:29

虽然 Intel 440BX 芯片组不正式支持 PC133 规范，但芯片组稳定性和市场占有率让厂商都纷纷为 BX 做出 133MHz 以上的频率。我们测试用的 BE6 II甚至支持 200MHz 的外频。在基于 BX 测试中，APACER 和 CENTURY 是完全的赢家，不可思议地达到了 150MHz(CL2)的频率，除 BUFFALO 和 PQI 以外，其它内存条也都达到了 133MHz(CL2) 的频率。由于测试内存基于 PC133 CAS3-3-3 标准设计，都通过了 150MHz(CL3)测试，所以它们都是合格产品。

基于 VIA 694X 的测试

品牌/频率	133MHz CL3	140MHz CL3	150MHz CL3	133MHz CL2	140MHz CL2	150MHz CL2
APACER	√	√	√	√	√	√
BUFFALO	√	√	√	√	×	[illegible]
CENTURY	√	√	√	√	√	×
GEIL 金条	√	√	√	√	√	×
HYUNDAI	√	√	√	√	×	×
KingMAX	√	√	√	√	×	×
PQI	√	√	√	√	×	×
VIKING	√	√	√	√	×	×
Super PI	3.27	3:16	3:03	3·22	3:12	2:58

VIA 694X 是最早正式支持 PC133 的芯片组（包括 694X 的兄弟芯片组 693A 等），正是由于能够完善支持 PC133，才在和 Intel i820/BX 的较量上占据了优势。由于已推出一段时间，同时也是 PC133 规范最早制定者，所以 PC133 内存厂商都针对它进行了一些设置上的优化。从测试中可以看到，所有内存均通过了 133MHz(CL2) 和 150MHz(CL3) 频率。而 APACER 依然是高出一筹，CENTURY 和 GEIL 金条也有不俗表现。从另外一个角度来看，VIA 694X 较早支持 PC133 规范，但是它的内存利用效能并不怎么样，测试速度比 Intel 440BX 慢得多

基于 Intel i815 的测试

品牌/频率	133MHz CL3	140MHz CL3	150MHz CL3	133MHz CL2	140MHz CL2	150MHz CL2
APACER	√	√	√	√	√	√
BUFFALO	√	√	√	×	×	×
CENTURY	√	√	√	√	√	×
GEIL 金条	√	√	√	×	×	×
HYUNDAI	√	√	√	√	×	×
KingMAX	√	√	√	√	×	×
PQI	√	√	√	×	×	×
VIKING	√	√	√	√	×	×
Super PI	3.01	2·52	2.41	2:50	2:42	2:30

Intel i815 系列的成功推出，带动了内存全面走向 PC133时代，所以 i815 芯片组的平台不能不测试。i815 的 PC133 规范制订得比 VIA 更严格，尤其是对内存要求。测试可以看出，i815 内存通过项目比 VIA 694X 上少得多：BUFFALO 和 PQI 均不能通过 133MHz(CL2)，而 VIA 694X 上顺利通过 140MHz(CL2) 测试的 GEIL 金条却连 133MHz(CL2) 都无法通过，可见内存想过 i815 这一关可并不容易。APACER 依然完成所有测试，CENTURY 内存紧随其后。i815 在内存效能上和 440 BX 不相上下

[测试结论]

测试中的内存都达到了默认指标所指定的频率，我们的测试目的是去寻找“更好”。测试中，BUFFALO 和 PQI 让人失望，在 BX 和 i815 上均不能以 133MHz(CL2) 通过，而 KingMax、HYUNDAI 和 VIKING 虽然并不出色，但表现稳定。GEIL 金条在不同平台上表现差异太大，而 APACER 和 CENTURY 则是表现最好的两款内存条——尤其是 APACER，更顺利通过了所有测试。

APACER 和 CENTURY 获得我们的推荐，前者非常适合 DIY 玩家去挑战电脑频率的极限，后者则以品质和稳定性的优势，值得广大用户选择。

需要特别说明的是，即使是芯片组相同，内存在不同品牌主板上的表现也存在差异，我们选择较为标准的主板进行测试，但并不代表内存在所有此类主板上的表现能够一致，测试结果仅供玩家参考。

编辑/Chance

Dreamcast 全面解析

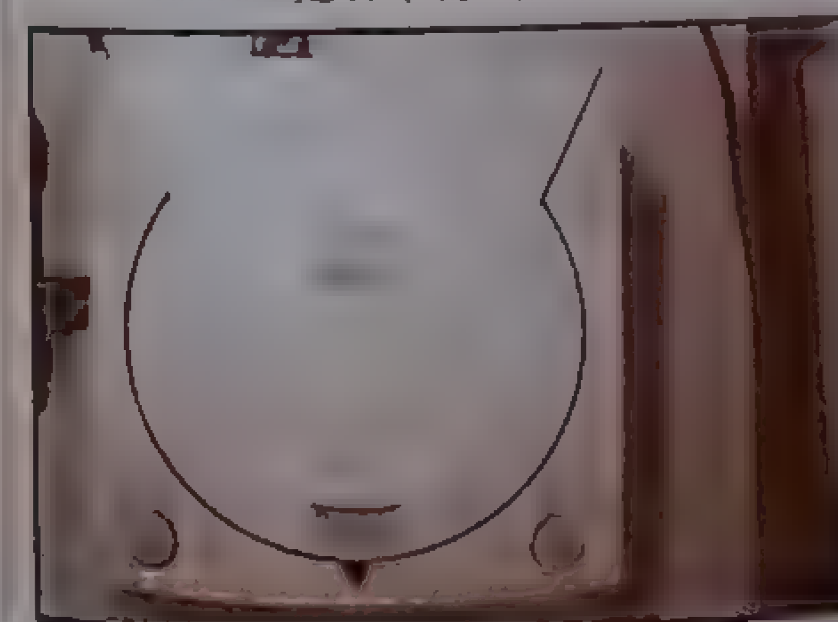
技术含量：★★★
阅读难度：★★

文/Monster

这个夏天很热，Dreamcast 更热。当初 Dreamcast 刚上市时，很多杂志都对它的软硬件机能做过分析，但有些并不具体。作为 PC-TV 边缘人的模拟器玩家，我们总能拿到更加详细的资料，所以今天就彻底分析一下 Dreamcast。整篇文章共分两大部分：第一章详细描述 Dreamcast 的硬件构成，主要让大家更深入了解 SEGA 这部优秀的主机；第二章则是 DC 的软件分析，讨论例如如何为 VMS 编写小游戏、为 DC 开发软件等等，同时我们还会讨论 DC 硬件设计时的缺陷——也是产生盗版的原因等等……OK，大家准备好了吗？开始喽！

Dreamcast 一章：硬件分析

Dreamcast 是日本游戏厂商 SEGA ENTERPRISES, LTD 推出的最新 32 位家庭用游戏主机，目前日本标准定价为 19800 日元、美国标准定价 199 美元。其主单元由下列硬件构成：



(SEGA 的 Dreamcast 是一部扩展机能强劲的游戏主机)

* 200MHz 日立 SuperH SH-4 型 RISC 中央处理器；
* NEC PowerVR2 图形处理芯片；
* 64 PCM 音频通道的 YAMAHA AICA 音响系统；
* 16MB 系统内存，8MB 图形纹理内存，2MB 声音内存，共计 26MB；
* YAMAHA 12 倍速 GD-ROM 驱动器；

下面我们将分开介绍 DC 的各硬件。

HITACHI SH-4 CPU:

由日立生产的 SH-4 CPU 使用 0.18 微米技术生产，32 位 RISC CPU(所以 DC 不是 128 位的)，外部频率 200MHz，运算能力达到 360 MIPS(注：MIPS 意即百万指令每秒。就是说 SH-4 能够在 1 秒钟内处理 360 百万即 3.6 亿个指令)。该 CPU 配备专门的 MMU 以及一个运算速度非常快的 128 位浮点处理单元，每秒能处理 1.4G 个浮点运算（这非常重要，因为图象处理大部分属于浮点运算)。SH-4 内建 24KB 的 Cache(8KB 指令+16KB 数据)，工作电压为 3.3V。

NEC Power VR2 GPU:

Power VR2 包含一个支持真彩的 RAMDAC，但这并不是它最特别的地方。Power VR2 含有一个名为“并列显示加速器”(Tile Accelerator) 的装置。它的作用是在寄存器中建立一个 32×32 象素的帧缓冲用以快速渲染多边形贴图。当程序需要这些贴图时，加速器就可以以类似装修时铺瓷砖的方式并列将贴图拼接出来。DC 所使用的 Power VR2 每秒能够处理 3 百万个多边形，其发色数为 32 位色中同显 1 千 6 百万色。

YAMAHA AICA SPU:

雅马哈出品的 DC 专用声音处理器被称为超智能 32 位 RISC 声音处理芯片，拥有 64 个独立的声音通道，可以输出 CD-Audio 级的音乐效果。

YAMAHA GD-ROM Driver:

GD 的意思是 Giga Disc，能够存储约 1GB 数据。Dreamcast 所使用的 GD-ROM 驱动器是 YAMAHA 专门为 DC 定做的 12 倍速驱动器。GD-ROM 驱动器在物理构造上与普通 CD-ROM 驱动器并没有太大区别，读取时所使用的激光束也与标准 CD 相同，但是由于 GD-ROM 光盘的数据分布密度要比普通 CD-ROM 高，所以必须通过专用的 Firmware 才能够读取（据说 YAMAHA 400t 在更新过 Firmware 之后能够直接读取 GD，但很多人经过测试都没有成功)。

GD-ROM Disc:

仔细观察 DC 所使用的 GD-ROM 盘片，你会发现所有 GD 光盘都明显分为两个区域：内圈和外圈，中间有一小圈的版权

低密区

高密区

(GD－ROM 盘片分为高低密度两个区域，中间由版权声明隔开)

声明文字作为分割带，上面有"..Produced by or under license from sega enterprises LTDs. Trademark SEGA ."字样（在SS光盘上，这些版权声明是在最外圈，PS盘由于盘面黑色，Monster什么都看不到……）

GD－ROM内圈数据是标准的CD黄皮书格式，可以包含一个Mode－1数据轨和一个声音轨，存储约35MB数据或4分钟音轨；外圈则是GD－ROM高密区，能够存储约1GB数据或者112分钟音轨。其实如果不分内外圈，一张光盘可以存储更多的数据。那为什么还要这么分开呢？原因有两个：1、如果你将DC的GD－ROM放进CD－ROM光驱内，会发现大多数光盘内圈数据轨中只包含3个文本文件用于声明版权，而事实上还有很多厂商在这段数据轨中存放一些诸如壁纸和屏保的小礼物；而音轨通常包含的都是一段"这是Dreamcast用游戏光盘"之类的人语，这样可以避免有人将GD－ROM放进CD－ROM光驱中却什么也没法读取，导致某些误操作的问题。2、绝大部分光驱都不会直接从光盘中部开始读取数据，而是从最内圈开始，到版权声明的地方，光驱会认为这张光盘的内容已经结束。而GD－ROM真正的游戏数据轨/音轨在外圈，所以在最大程度上保证了GD－ROM不会被盗版，从而有效保护软件和音乐著作权（现在看来这办法不灵）。这些资料在世嘉对GD－ROM的官方技术文档中都有过描述。

Game Controller:

手柄(Game Pad)是每个游戏机必备的外设。Dreamcast所使用的手柄包含：1个数字式十字方向键；1个模拟摇杆；5个标准按键([A]、[B]、[X]、[Y]和[Start])；[L]、[R]键和两个扩展插槽——用于插入记忆卡或震动包。本文指的是Dreamcast原装手柄，其日版硬件编号为HKT－7700。其他厂商为Dreamcast生产的控制器我们这里暂不讨论。

DC手柄应该是目前游戏机手柄中同游戏主机进行通信最多的一款，因为DC手柄不仅仅向游戏主机发送各按键状态，接收主机传来的震动信号（在插上震动包之后有效）；还要从主机下载数据到VMS或者将VMS数据上载到游戏主机内存。所以DC手柄是双向的，而且有特制的控制芯片来完成操作。DC手柄的通信协议是一种串行数据协议，用特定数据位标识外设种类，目前已推出的外设硬件类型有：手柄、记忆卡、液晶显示屏、话筒、震动包、键盘和光枪

VMU(VMS/VM):

VMU是Visual Memory Unit(可视记忆单元)的所写。VMU是美国地区的叫法，VMU在日本的名字是VMS(Visual Memory System)；而在欧洲，这个名字的最后一个单词被省略，叫做Visual Memory(VM)。所以以后大家再看到VMU、VMS或者VM的时就不会再胡涂了——它们指的是同一个东西：由世嘉推出的Dreamcast可视记忆卡。需要强调的一点，VMS集成了记忆卡与液晶显示屏两个DC标准外设，所以才能被称为"Visual"，其他厂商生产的没有液晶显示屏的存储设备则只能称为"记忆卡"。Dreamcast最多允许插入8个VMS。

DC的VMS内部硬件构成比较复杂：主CPU是日本三洋生产的8位芯片：LC86K87。这颗芯片是专门为Dreamcast定做的，其前身是三洋公司的LC86000系列微控制器。LC68K87的汇编指令集与LC86000系列兼容。VMS的液晶显示屏为48×32象素的黑白LCD(Liquid Crystal Display)，以及一个扬声器和128KB的Flash ROM(128K Bytes＝1M bits，所以也有人说DC的标准记忆卡容量为1Mb也是正确的，单位不同而已)。这128KB被分为256个区域（Block），每个Block容量为512字节。由于系统软件要占去一部分空间，所以最终留给用户的存储空间是一个整数：200个Block。下面我们来看看Flash ROM的空间分配：从0到199，这200个Block是用户的游戏记忆存储区域；200到240这个区域目前没有被用到，空闲；241到253为目录区，记录记忆卡文件的目录结构，但这个结构对用户是不可见的；254为分区表(FAT)；255是整个记忆卡的根，描述记忆卡被格式化的时间、记忆卡图标样式与颜色、分区表与目录精确位置与长度。所以最后一个Block是DC记忆卡中最重要的部分。

VMS本身还带有十字键、[A]、[B]、[Sleep]和[Mode]键，内置时钟等基本功能。如果VMS内保存了专门为VMS编写的游戏程序，那么当VMS从手柄插槽内拔下的时候还可以当作便携游戏机（使用可更换的钮扣电池）；也可以将两个记忆卡插在一起进行数据传输。由于Dreamcast具有上网功能，所以VMS还可以保存从网上下载的游戏记忆、专用游戏以及特殊动画格式（这些我们会在二章中谈到）。

(DC手柄应该是游戏机手柄中同主机通信最多的一款)

另外，VMS的产品开发代号为Potato(土豆)，只要拆开VMS内部就可以看到芯片上面有Product Code：POTATO字样，从这个角度来讲，称VMS为"土豆"也没有什么错误，只是有些别扭。

Puru Puru Pack(Jump Pack):

Puru Puru Pack是日版DC对震动包的称呼（日文发音念作"噗噜噗噜啪库"）。当时SEGA给它起名的时候就希望有一个可爱的名字，现在看来这名字真的很可爱，可爱得很多人听到"噗噜噗噜啪库"都不知道这是个什么东西！而在美国地区，它的名字则变成了Jump Pack。震动包似乎是最没有必要讲的，因为它除了产生震动之外什么用处也没有。原理非常简单：在震动包突出那一块里有一个不规则铁块，随着下面马达的旋转，带动铁块旋转以产生震动效果。马达转速不同，震动包所产生的震动效果也不同。假如你想看到Real Time的震动效果，可以去买一个透明震动包，这样震动的时候就会看到里面的工作状况了。

VGA－Box(VGA Cord):

如果你同时拥有Dreamcast和电脑，那么你最应该买的DC外设就是VGA－Box。似乎很多人都对VGA－Box有这样一个错误认识：DC的VGA－Box只不过是将显示设备从电视换成了电脑显示器而已。如果这样想，那么你一定是不了解DC。因为VGA－Box是一个能够让DC玩家在电脑显示器得到增强游戏画面的超级DC外设。这与将DC接在显卡之类的输入设备后再在显示器上输出画面是完全不同的两个概念。

DC的VGA－Box分为TV和PC两个档，通过一个模式开关来切换。当开关为TV时，DC能够使用AV或SVHS(通常所说的S端子)来与电视连接。这样只要有一个VGA－Box就可以使用标准的AV或S端子线，而无需再购买DC专用视频输出线；而且在与其他游戏机切换时也不用从电视后面来回插拔各主机的AV线，只要一根标准的AV线就可以搞定，无疑比以前方便了许多。当开关为PC档时，DC以电脑VGA作为输出设备，而旁边还有一个标准的2.55毫米立体声插口，可以接入电脑的多媒体音箱作为声音输出，这样的影音效果当然比普通电视好很多。

当接上VGA－Box并正确与电脑连接之后，DC就能够输出640×480@60Hz逐行显示的视频信号，这时展现在你面前的将是一个完美无暇的游戏世界，无论图象清晰程度还是色彩鲜艳度，都绝对是空前的！！(Monster在测试《Soul Calibur》的时候使用的是创新2.1限定银版音箱，那完美感觉真能叫人感动得落泪！)

(DC的VGA－Box使用户通过电脑显示器享受高质量的画面)

有些人不明白，为什么VGA－Box要有一个切换开关？首先我们要知道，电视显示模式与VGA显示不同。一般电视都是隔行显示，就是说电视每两行图象信号中间都要有一行间隔，在这种情况下能够很好地隐蔽掉相当多的锯齿和马赛克。仔细观察一下电视就会发现这一点；而VGA则不同，486以后使用的VGA几乎都是逐行显示，中间没有间隔，所以游戏画面有任何暇疵都会非常明显地暴露出来(这就是PS或SS接在电脑上效果惨不忍睹的原因；模拟器也是这样，所以才会有Scanline之类的图象设定)。两种显示设备的水平扫描率也不同，TV是15K而VGA是31K。DC需要知道究竟以什么方式输出视频信号，而通过开关就可以解决这些问题。另外，市面上还有一种被称为VGA Cord的VGA连接线，这种连接线只有同VGA连接的接口而没有其他如AV/S端子接口，虽然价格比VGA－Box便宜，但Monster却认为不是很值，况且很多质量非常好的国产VGA－Box已经降到100元左右。

有一点要注意，并不是所有DC游戏都支持VGA－Box。所以购买游戏时要看包装后面是否有"VGA对应"(日版)或"VGA Cord"(美版)字样，否则您无法享受640×480象素的高清晰显示效果。

Dreamcast 二章：软件及相关信息

VMS及相关软件

Dreamcast的VMS完全是一个8位便携游戏机，由于编程接口已经被公开(不是SEGA公开的，但资料很好找)，所以网上有很多程序员都在为VMS写程序、编迷你游戏，甚至作动画。目前，VMS所有程序都需要使用纯汇编语言来编写，而且编程限制相当大。首先是CPU指令集完全与80x86不同，需要重新适应；其次，可用的内存只有256字节；再次，可执行文件最大长度只能为64KB……由于VMU的LCD无法展示过于细腻的效果，所以目前程序员开发出来的游戏仅限于吃豆和俄罗斯方块

硬件兵工厂

之类的小品游戏

与游戏比起来，VMS的动画是一种很有意思的小玩艺。这种被称为Animations的小动画可以在VMS上连续播放。而制作动画也要有很多技巧，由于动画文件总长度不能超过64KB(65539字节)，每帧要占用192字节（因为LCD的分辨率为48×32bit，就是相乘的面积，当然要注意单位转换）用总文件长度除以每帧需占用容量就得到动画总帧数：341 这些帧能作什么呢？在www.sega.com上面有一个非常简单的《生化危机：代号维罗尼卡》动画，这个动画还没用到64KB那么大，效果已经很不错了。

当然，自己动手作动画并不很现实，目前有两种用于创建VMS动画的工具：《Dream Animator》和《VMU Animator》，后者比较容易上手。

游戏和动画都已经完成后，该如何测试呢？这个很简单，VMS原理并不复杂，所以DC刚推出没多久，VMS模拟器就已经出现了，现在比较常用的VMS模拟器是SoftVMS，可以用这个程序来测试你的游戏和动画。

如果需要VMS数据同DC交换数据，那么就要找一个带有PC连接线的记忆卡，目前自己改装的记忆卡相当不稳定，而且也没有公认的电路图和软件支持；另外一个解决方法就是购买Nexus的4Mb或16Mb记忆卡。Nexus的记忆卡带有与PC交换数据的专用连接线，所以使用起来非常方便，目前很多网上的VMS管理程序都支持Nexus记忆卡所生成的文件格式。

基于GD－ROM/CD－ROM的软件

在前面的硬件介绍中，我们已经清楚了GD－ROM的物理构造，那么下面就一起来看看Dreamcast软件引导的过程。

Dreamcast在软件启动过程中，系统会首先读取IP0000.BIN。这个文件详细描述了本张光盘所有的信息。其中包括：

硬件ID：SEGA SEGA KATANA(Katana指日本武士刀，DC的硬件开发代号。记得DC还没有正式发布的时候，国内电玩杂志是怎么称呼DC的吗？就是Katana！)

•生产厂商ID：SEGA。

设备信息：最主要的就是标明本光盘所使用介质，以及盘的顺序编号，GD－ROM3/3说明这张光盘使用的是GD－ROM，而这套游戏总共3张光盘，目前是第3张。

区域代码：目前有效的软件区域有3个：用于整个东部亚洲的"Japan"，用于美国和加拿大地区的"USA"，以及整个欧洲地区的"Europe"。

外设描述代码：这里会详细说明这个游戏支持何种外设，如VGA－Box、光枪、鼠标等等。如果你当前使用的外设与这里不符，DC会发出警告。另外本张光盘是否使用WinCE作为操作系统也会在这里标明

软件编号：类似HDR－1234的代号，每个软件都会有自己唯一的编号

其他还有：产品版本、发行日期、引导文件、生产厂商、软件名称

等DC的BIOS识别了以上所有信息后，开始进入软件引导过程。软件引导主要靠IP.BIN和1ST_READ.BIN。IP.BIN会完全重复一次IP0000.BIN的内容，并加以更多判定信息以校验这张光盘是否盗版(呵呵，不能再说了，否则就该有盗版嫌疑了)。如果通过校验，则出现SEGA认证标志，否则跳回系统CD播放界面。接下来，对各寄存器初始化，读入1ST_READ.BIN，DC硬件开始由光盘软件接管。

那么最近的Game Shark CDX以及引导盘的破解区域代码功能是如何实现的呢？只要光盘中有上述正确文件（真正正确的文件描述要比上面所说的还要详细得多，但本文的目的是介绍DC而不是如何制作盗版）就可以成功接管DC硬件，这时发送给系统一个"换盘"信号，DC允许用户按下主机的［Open］键打开光盘仓盖换盘而不会返回到CD播放画面。接下来，因为这时系统已经通过了区域代码验证，所以放进任何区域游戏光盘，系统都会执行

未经披露的秘密：世嘉自己也有引导盘？！最近一直有消息说Utopia所推出的盗版引导盘是经过修改的世嘉引导盘，这是怎么回事？

原来世嘉会在一些游戏正式上市几周前分发给新闻媒体这些游戏的内部预览版。预览版游戏是刻录在GD－R(注意：不是CD－R)上的程序，并不带有正版的那些标识信息，所以直接放入DC内会被认为是盗版。但是通过这张引导盘引导的系统就不会再对那些标识进行检验，这样就可以预览GD－R上的游戏了（有些游戏厂商在最终游戏测试过程也使用这种引导盘）。但据说这张引导盘必须要在世嘉登记注册并交纳昂贵的契约金之后才可以获得。而这张引导盘只能引导刻录在GD－R上的游戏，并不能引导其他格式的刻录光盘，所以世嘉的引导盘同Utopia是两回事。


(通过转换器，PS的手柄也可以接在DC上)

那么CDX和BootCD哪个更高明呢？CDX的作者Dale I虽然找到了破解区码的方法，但他并没有发现DC文件系统的秘密；而Utopia则找到了DC硬件设计上的疏漏，所以产生了大量的盗版。

Dreamcast的硬件设计疏漏是什么呢？几乎所有的光盘游戏机都会对盗版光盘进行判别，DC前辈SS就对非法游戏光盘进行判断并发出错误警告。但DC的设计者在这一点上犯了致命的错误：由于DC介质变成了GD－ROM，所以他们就在系统盗版判别中加入了对盗版GD－ROM的识别，而完全忽略了对CD－ROM的识别！民间能够得到盗版GD－ROM的概率几乎为0！所以当可引导的CD－ROM放入DC时，由于物理结构不同，一开始并没有通过DC验证，但DC并不会因此而跳回CD播放界面。相反，如果光盘上带有DC可执行的文件，DC硬件就会继续执行……目前利用这个缺陷的CD－ROM有三种：Game Shark CDX、Utopia Boot CD和Bleem! For Dreamcast。我们也许应该感谢DC的这个缺陷，否则就没有可能通过Bleem! For Dreamcast在DC上玩到CD－ROM的PlayStation游戏了。

Game Shark CDX是什么？这是国外著名电视游戏金手指厂商InterAct为DC专门推出的作弊工具，带有一张CD－ROM引导盘和一个专用记忆卡，通过这两个硬件就可以使用无限生命等特性。CDX还允许DC使用其他区域游戏，但售价很贵：49.99美元。

Utopia BootCD是什么？这是国际著名黑客组织Utopia发布的Dreamcast引导盘，通过这张光盘你不仅可以玩其他区域的游戏，还可以运行翻录到CD－ROM上的DC游戏。但是Utopia BootCD不支持VGA－Box，就算原先支持VGA输出的正版盘经过这样的引导后也无法在VGA上输出了。解决的办法有两个：1、使用打过补丁的BootCD，这样在VGA上换盘的时候显示器上就看不到那个可爱的"小鹿"了，但功能正常。2、先将VGA－Box切到TV档，等游戏开始工作后再切换回来，但是这种方式经常失效。

Bleem! For Dreamcast是什么？这是Bleem! LLC为DC编写的PS模拟器，能够通过DC强大的硬件机能将原先的PS游戏增强到640×480象素的分辨率（支持VGA－Box），效果要比PS2增强PS好。

Dreamcast的游戏软件并不算非常丰富，但几乎每款游戏都有相当的可玩性——其实这也是SEGA一贯的风格。现在网上兴起了一股DC研究热，越来越多的个人程序员开始为DC开发各种各样的小程序，其中比较有代表性的就是VCD播放程序：Boob! Player。这个由个人开发的DreamcastC VCD播放程序基于WinCE环境，能够播放包括MPG和ASF在内的多种声音、动画文件。不过人们对DC开发还不是很熟悉，而且程序限制比较多。首先它要求有一个WinCE核心（他们是从盗版盘上取得的），然后动画文件要按照规定的文件和目录刻录在一张CD－R上。人们将这种光盘戏称为DCVCD。Boob! Player是Dreamcast历史上第一个应用程序，而该组织还表示将继续为DC开发Boob! Player新版本，未来的版本将允许通过引导方式播放VCD甚至DivX(MPEG4)格式的动画！

那么其他程序呢？由于对DC硬件编程不是很了解，所以其他程序员的开发进度非常慢。但比较有意思的事是Dreamcast的两套开发软件包都被人偷偷公布了出来，第一套是来自微软的Dreamcast WinCE开发包，安装之后就可以通过VC＋＋来给DC开发软件；而另外一套则是来自SEGA自己的Katana软件开发包，里面带有各种小工具，比如Dreamcast Movie Maker和查看修改纹理格式的Photoshop插件（可以自己改3D游戏里人物的外观）等等，而最开始网上散布的那个10MB的所谓DC开发包就是Katana的一小部分——专门负责GD－ROM相关程序。Katana比WinCE开发包更能够发挥DC的硬件性能，但是对于熟悉传统Windows编程的程序员来说，需要花相当长时间去适应。

不难看出，未来的DC会是一个更加开放的硬件平台，会有更多的人为它开发程序。因为给DC开发程序远比PS2之类的主机简单得多，如果SEGA不去阻拦并能够为个人开发软件提供技术支持，那么这部扩展性极好的主机前景将是无限美好的。

作者URL：http //monster. itom. com. cn

你知道吗：

每次玩游戏时按下主机的［Open］键，系统都会自动跳转到CD播放画面，这时你会发现屏幕上旋转的CD会出现游戏盘面，这是怎么回事呢？其实DC光盘中都包含一个0GDTEX.PVR文件，而刚刚出现的那个盘面就是这个文件，这个文件是可以替换的。(盗版没有这个功能，但是这个盘面可以在引导时看到)

为什么几乎每个游戏启动时都会出现CRI公司标志？因为DC的音频和视频解压缩都使用该公司技术。DC动画格式为非标准MPEG－Ⅱ；而音频则是Cinepak——同SEGA Saturn一样！如果你希望能够看DC动画，可以用一个名为FlasK MPEG的软件来播放或转换DC的SFD动画文件。但由于目前SFD的声音压缩方式不详，所以播放或转换的动画都没有声音；至于播放声音的软件就更简单了，只要有一个能播放SS Cinepak声音文件的软件就搞定了，Monster用的软件名为CinePack，DC的动画格式后缀为ADX。

声卡选购指南

技术含量：★★★★

阅读难度：★★★☆

■文/方成亮

一、创 新

创新声卡界霸主的地位最早是从 Sound Blaster 16 开始的。那时 SB16 几乎成了声卡代名词。多少个春秋，身边不知其数的声卡公司潮起潮落，Creative 却一直不断开发新声卡，牢牢占据第一的位置，也真是个奇迹。正因其慑人地位，我把创新放在此次介绍第一位

1、Sound Blaster Live!

创新公 1998 年 9 月推出的最新一代声卡。创新推出它的目的就是要其成为下一代声卡的工业标准。SB Live!采用 EMU－10K1 声音处理芯片，该芯片与 AWE64 GOLD 所采用的 EMU8000 芯片都是创新旗下子公司 EMU 的倾力之作。EMU－10K1 集成 2 百万个晶体管(数目相当于一颗 Pentium 120MHz 的 CPU)，且该芯片处理速度可达到 1000MIPs。它可以对 DirectSound 和 DirectSound 3D 进行硬件加速，提供 128 个音频通道和 64 复音硬件波表合成能力。如果说 nVIDIA 的 Geforce 256 率先采用了先进的 GPU(Graphic Processing Unit)，那么 SB Live! 则可以算是具有 APU(Audio Processing Unit)，凭借 EMU－10K1 强劲的性能，SB Live! 足以夺得声卡之王的宝座

低 CPU 占用率方面 SB Live! 近乎完美。由于它的 EMU－10K1 芯片不依赖于 CPU 进行数字混声、加入数字效果和 3D 声音处理，并且利用集成的专业音乐合成器与多轨硬盘记录器技术进行加速，因此大大降低 CPU 资源占用，从而提高系统性能

在 MIDI 方面，SB Live!的表现同样令人称赞。它的 MIDI 合成单元采用 EMU 子公司独特的 SoundFont 2.0(已被集成在 DLS 2.0 中)，可以自由编辑、改变和更换音色库，还可以使用特殊音色，如人声、雷声等。采用 PCI 总线后，SoundFont 被存放于系统物理内存中，使得声卡装入大容量音色库成为可能。EMU－10K1 最多能支持 32MB SoundFont，但实际只要系统物理内存够大，就可以装入更多 SoundFont，甚至是 128MB

最令人激动的是 SB Live! 的支持的 EAX! 只要游戏和应用软件开发商按照 EAX 进行编程，那么可以轻松实现高品质环境音效。对于当前两大音频 API(EAX 和 A3D)，如果非要一较高低，那么我个人比较偏爱 EAX。原因很简单，SB Live! 标准配置音箱是四点环绕，而 A3D 只要两个音箱。依靠两个音箱实现 3D 定位很难。当我们听音乐时，房间大小和周围物体都会对音效产生影响，收听者必须找出最佳位置才能达到较好效果。而创新多点式环绕音箱则利用 4 到 8 个音箱和专业混音技术，可将多个声音定位于三维空间任何位置。至于支持 EAX 软件的数目绝对放心；最新的《Final Fantasy Ⅷ》和《Unreal Tournament》都全面支持 EAX。

SB Live!系列中，标准版、白金版做工无可挑剔。镀金接口，深褐色电路板，高品质电容，加上浓郁创新风格的巨大包装盒，把它买来当收藏品也决不过分。SBL Value 和 Digital 版没有配子卡，电路板去掉 I2S 接口，外部接口没有镀金。此外少 3 个专业音频软件。除此外与标准版完全一致。不过 Digital 比 Value 多一个 S/PDIF 接口，这样有 MD 的朋友自大方便了。此外，Digital 版自带《Liveware 3.0》(零售价 99 元)。综合看，SBL Value 和 Digital 只是去掉普通用户很少用的专业功能，而带给用户的游戏娱乐体验与标准版完全一样。它的价格比 Sound Blaster Live! 标准版便宜一半，非常适合家庭娱乐应用。(图－01)

网上流传 Value 版与标准版比差了很多，甚至被贬得一文不值，其实纯属误传。Value 版与 Digital 版都是成功产品，在游戏娱乐方面丝毫不逊于标准版。虽然他们没有子卡，但电路板依然带 S/PDIF 接口，可以外接 Creative 光纤子卡，从而拥有 S/PDIF I/O 能力。此外还有发烧友将丽台夜魔子卡改装后嫁接到 Sound Blaster Live! Value 上，同样也获得非常好的效果。当然，这不是这篇文章要讨论的问题，不多展开。

(图－01:SB Live! 标准版附带一片子卡)

2、Sound Blaster PCI 64

Sound Blaster PCI 64 采用 ES1370 芯片，支持四声道输出。其实这款芯片并非创新自己设计，而是 Ensoniq 公司开发。当时创新为迎接声卡 PCI 时代慌忙推出此款产品，因此它的性能一般。在 3D 定位方面，更是很难令人满意。采用四声道的音响竟然敌不过帝盟的 S90 双声道 A3D——可能是因为 Sound Blaster PCI 64 对 EAX 的支持不够理想。除了价格上的优势，这块声卡没什么吸引人的地方。我们没有理由去选购它。

3、Sound Blaster PCI 128

Sound Blaster PCI 128 最初也用 Ensoniq 的 ES1370 芯片，其本质与 PCI 64 完全一样，只是驱动程序不同。后来发生了戏剧性的一幕。创新收购了 Ensoniq 公司，又为 PCI 128 重新设计了 5507 芯片。这下 PCI 128 有了脱胎换骨的表现

采用 5507 芯片的 PCI 128 支持四声道输出和 DS3D 加速，通过驱动程序升级还可以支持 EAX。在 MIDI 回放、录音等方面的表现还算不错。但这款产品总给人高不成低不就的感觉。性能比不上 Live! Value，价格又高于中低档 100 多元 PCI 声卡。这是一款很难评价的产品。

4、Creative Vibra 128

Vibra 128 是 Creative 最新推出的低端声卡，用于取代 PCI 64。它采用 CT2581 芯片，提供对 EAX 的支持，还能装载 2MB、4MB 和 8MB 的音色样本。既然被称为 128，当然是有 128 个复音。这款产品在低端市场表现相当不错。如果你准备花不到 200 元来买一块声卡，那就别犹豫，一定是 Creative Vibra 128。(图－02)

(图－02:创新 V128 是低端声卡中的佼佼者)

二、帝盟

帝盟加入声卡制造行列没有几年，但却是最早推出 3D 音效声卡的厂商之一

1、Monster Sound MX300

MX300 是帝盟知名度最高的声卡产品，采用 Aureal 的 Vortex2 AU8830 芯片，支持号称定位效果最强的 API —— A3D 2.0

这张卡是 Diamond 用来对抗 Live! 的武器。MX300 看起来干净清爽，包括 Joystick 在内的所有接口都镀金，挡板是黑色磨砂金属，有一个可接数字子卡的接口，还有一个 WaveTable 升级接口。

MX300 驱动程序基于 Aureal 公版做了一些改进，除程序界面变得漂亮外，还加入了一些细节变化。Vortex2 带有硬件均衡器，在驱动程序上可以很清晰表现出来。MX300 支持耳机、双声道和四声道模式。它还可以自动检测是否有喇叭信号线插入[Out2]接口，当只插入[Out1]时，在驱动程序中无法设置 Out2 和四声道模式。做得很细心。

MX300 最让人称道的地方当然是 A3D 2.0，在支持 A3D 2.0 的游戏中，MX300 的 3D 定位效果无可比拟，声音清晰而且距离感强。其中四声道模式要比两声道模式好得多，特别是后方音源定位。在这方面，可以说 MX300 与 SB Live!棋逢对手，各有所长。在 MIDI 回放效果方面，MX300 的效果不算非常出色。



(图－03：硬件支持 A3D 2.0 的帝盟 MX300 是电脑游戏玩家的最爱)

MX300 的 CPU 占用率早期特别高，使用声道追踪算法的 A3D 2.0 在《Half Life》等 OpenGL 游戏中明显影响速度。最新的 2.0.48 版驱动大有改善，比起 SB Live! 已相差无几。

MX300 非常适合于游戏玩家，在音频回放、编辑等方面配合相应的软件也毫不逊色。(图－03)

2、Monster Sound MX200

帝盟的另一款力作。本身表现很出色，可惜现在市场已不多见了。厂家没对这块芯片作过多宣传，但有消息说实际上就是 Aureal 的芯片。它的 MIDI 效果是帝盟所有声卡中最好的。这块卡采用 Dream 的 MIDI 合成器，具有 64 个硬件复音，自带 4MB 的硬件波表样子卡。由于 Dream 的 MIDI 合成器得到了 Roland 认证，所以能很好地兼容 GS 格式。虽然只有 4MB 波表，但 MX200 的 MIDI 效果依然出色。在驱动程序中还可以为 MIDI 回放设置混响与和声效果。这款产品除了 MIDI 方面的特长以外，其他表现平平！

3、Monster Sound MX400

帝盟被 S3 收购后，合作伙伴 AUREAL 宣布不再向帝盟提供芯片而自己生产声卡。因此帝盟将台湾 ESS 最新研制的 Canyon3D 芯片应用到了 MX400 声卡上并投放市场，希望藉此重夺市场。

几年前 ESS 芯片系列声卡如 1816 等卖到满街都是，在中低档市场上非常风光，但后来给 YAMAHA 719、724 和 744 占去大半市场。最近为夺回市场研制了性能强大的 Canyon3D 芯片。该芯片为 Quad AC' 97 2.1CODEC，支援四扬声器模拟信号输出并有独立的重低音输出（不过在这块 MX400 上并没发现有重低音输出口）。

声音处理能力方面，MX400 提供高达 48 条硬件加速 DS3D 音频流(SB Live! 为 32 条)或 64 条硬件加速非 3D 音频流或 1024 复音。其程序编程介面支援 DirectSound、DS3D、A3D 1.0、EAX 1.0/2.0 及 I3DL2 规格。讯噪比据称约为 90dB，虽与 SB Live! 标准版高达 120dB 有点距离，但也足以满足一般发烧友要求。实际试听中开大音箱音量，可以察觉到噪声要比 SB Live!Digital 略大一点，不过这可要你的音箱够档次才能察觉这微小差别（我用 ALTEC LANSING 带 Dolby PRO.LOGIC 解码的 AMS495 4.1 系统，s/n>80db）。

在输入输出端口方面，MX400 提供前后四声道输出口；一个同轴数码输出口 S/PDIF，可通过如 PowerDVD 等播放软件输出 Dolby Digital AC－3 信号至解码扩音器；一个标准的 MIDI/JOYSTICK 接口；一个 MIC 输入口；卡上还有一个 CD AUDIO 模拟信号输入及一个 MIC/MONO 输入插座。这些和一般多声道声卡差不多，对一般用户来说已经足够。但对高要求发烧友而言，缺少 CD 数码信号输入将是最大的缺陷，在越来越多的中低档声卡如 YAMAHA 724 都开始提供该接口的今天，帝盟的做法令人费解，另外如果有光纤输出则更好，毕竟在国内也越来越多人拥有 MD 机。

(图－04:帝盟的 MX400 在发行之初曾广受关注，但现在看则有可能是款失败的作品)

MX400 可连接 Rio upgrade 子卡。采用 SHARP 专用 DSP 芯片的 Rio upgrade 子卡，可以在制作 MP3 时解放 CPU，该子卡还具有 FM 收音功能。据闻帝盟曾宣称在 MX400 发行后 1 个月就会把 Rio upgrade 子卡投放市场，但可惜国内至今仍无法见到它。

关于 MX400 的其他情况，杂志前几期曾有详细介绍，这里不多赘述。(图－04)

三、声卡新生代——太阳花

DVD 影视产品的是近两年的流行趋势。太阳花 TFS511 在这方面有着出色的表现，特别考虑到它平民化的价格则更值得称道。

这块声卡具有标准杜比 AC－3 5.1 即六声道输出能力，包括前置左右声道；后置环绕左右声道、中置声道和低频效果声道。在金属挡板上的 DIN 接口，通过转接线可分离输出 6 个声道音频信号。转接线输出头有 3 个，其中两个分别是前方和后方的立体声接头，另一个是中置声道和低音炮的立体声接头（图－05）。随卡赠送软件有《PowerDVD》（特别版），它为 TFS511 作了优化。同时，厂家也推出了与 TFS511 搭配的专用 5.1 杜比音箱。实际使用中，只要能合理搭配音箱，太阳花 TFS511 能够得到近乎硬件 AC－3 解码的 5.1 声道回放效果。

(图－05:太阳花 TFS511 在多媒体影视方面为玩家提供了高性价比的选择)

3D 音频方面，TFS511 支持 EAX、A3D 和 Q3D。在游戏中，因为比原汁原味的 EAX、A3D 还有一定差距，所以只能用不错来形容。在声音回放品质方面，TFS511 表现也很不错，但在声音清脆度上与 SB Live!系列仍有差距。高频信号回放，TFS511 不及 SB Live! 来得晶莹剔透，而且它未提供对高低信号的增益调节功能。MIDI 音源回放，音频编辑录音效果方面，TFS511 与 SB Live! 差距不小。

但瑕不掩瑜，TFS511 是一款性价比相当高的产品。如果用户看重它的杜比 AC－3 解码、MP3 回放等影音娱乐功能，TFS511 是高性价比的优秀解决方案——它的售价只有 600 元，与其搭配的 TFS5.1 声道专用音箱也只有 600 元左右。说句老话：很符合国情。

各位如有高见可以与我联系，敬请访问鄙人主页：http://perfectweb.yeah.net

光驱的噪音与振动

技术含量：★★☆
阅读难度：★★

■文／All_Night

CD－ROM 光盘与光驱的诞生为我们学习和工作带来了无比方便：更快的软件安装速度、更大的容量及更便利的保存方式都是最好的例证。然而这一产品在发展过程中又会出现很多负面效应，如设备寿命短、容错力差、噪音和振动增强等。归根到底，产生这些不愉快现象的"罪魁祸首"是什么呢？——是过高的转速与不合理的结构。所谓过高的转速是指各厂家为提高 CD－ROM 数据传输率而大幅增加主马达转速；不合理结构则指转速提高过程中仍采用老式设计法

高转速的优与劣

光驱提高数据传输率的最简单方法就是加快转动。在内部，激光头保持在一条直线上恒定移动，盘片数据的单位密度也很难增大，所以只有在一定周期内加快盘片转速，才能让光头在时间相同的前提下读取更多数据。

我们平时讲的光驱倍速是以 150KB/S 为标准单位，即一般意义的"1 倍速"。而现在流行的 44 倍速是指 150KB×44 ＝ 6600KB。在这种高速下，光驱主轴马达转速达到了 7200 转/分，已和高速硬盘相同。大家知道，硬盘出厂时其盘片就被储存在恒定真空中，而光盘片是使用时才放入的。所以在相同转动频率下的光驱会产生各种弊病：

首先是噪音加大。光驱已成为机箱内部声源最大的独立配件，噪声过大会使人产生耳部不适，时间长会出现轻微耳鸣。而且在安静的办公室或居室中，较大的声响会影响同事或家人的休息。所以，噪音是现代光驱最大的弊病之一。

其次是振动的增强。过高的转速会使驱动器产生协振，这种现象通常发生在马达全速运转时，特别是遇到那些质量一般的盘片更为严重。比如放入一张带有划痕、污垢或略微变形的盘片，光驱所产生的振动可能使整个箱体都发出"嗡嗡"的共振颤动声。

另外是光驱寿命缩短。由于较高转速使光驱内部产生高热（摸一下外壳就会感觉到），而且计算机内其他硬件也随技术进步而增大发热量。在炎热的夏季，热量"里应外合"，使光驱的机芯、马达和光头等部分都受到严重侵害。

最后是导致读盘力下降。综合上面各种因素，现在的高倍速光驱寿命减低就是很正常的现象了，用上 3 个月到半年左右，用户便会发现有很多以前读取流畅的盘现在却不那么好用了，而有些盘干脆无法被识别出来。

如此多现象表明，现今光驱已是电脑硬件中最大的"困难户"：寿命短、振动高、噪音大，这样用起来怎么让用户踏实？有时能认盘有时又不认，想彻底解决这些问题真是"老大难"。那么，日常应用中该如何"搞定"光驱的弊病呢？

第一要有良好的使用习惯。暂时不用或关机前应取出驱动器内的光盘，否则马达在相当长时间会保持高速旋转的待命状态；第二不要在使用电脑时吸烟，空气的微小烟尘颗粒会影响激光头的使用寿命；第三切忌在光驱转动时搬动机器，这非常容易使光头等设备被划伤；最后要定期对光驱内部进行清理，包括拭去内部尘土及用酒精擦拭光头。

当然，没有任何硬件设备可以一劳永逸的放心使用，光驱也不例外。想长期舒适使用的最好途径还是选择精品、新品。对于准备购买新光驱或升级换代的朋友来说，笔者有几则建议，这里以近两个月中关村流行的"大白鲨"系列为例：

选择功能最先进的产品。最新"大白鲨Ⅳ"采用特有的"迷宫式"风道设计，有效降低了噪音，并在此基础上完善了容错能力。所谓"迷宫式"风道，是指大白鲨内外部通风口档板使用了类似"迷宫"的结构，能明显挡住旋转中发出的风声，因为我们平时说的光驱噪音很大一部分是风流通的声音。在降噪方面，"大白鲨Ⅳ"系列明显比普通光驱有所改观。

在达到低噪音的同时，大白鲨Ⅳ仍保持了原先的"全钢机芯、双悬浮减振"等特点，所以它的使用寿命和工作稳定性也是最一流的。

大白鲨系列特有的"人工智能纠错"（AIEC）技术也在这最新产品中得到完善。以前的Ⅰ型有 1 万次的破损盘测试记录，而大白鲨Ⅳ光驱的 Fireware 中已包含了超过 2 万次的测试，包括对各种具有"偏心、划痕、污垢"等残次盘容错检验，使纠错能力更上一层楼。



正因为有如此多的先进技术，大白鲨Ⅳ才表现出"强容错、低噪音"等特点，同时也证明该系列光驱的"迷宫式"结构和"第二代智能容错"系统的实力。光驱产品的多种弊病是无休止的，它毕竟没有 CPU、内存、硬盘的"长生不老"之术。但我们通过选择一流品质的光驱可以在一定程度上改善诸多问题，大白鲨Ⅳ就是这方面的例证之一。真心祝愿每位朋友都用上"低噪音、强容错"的光驱。

金山《iWPS 上网咖啡》

■ 文/Chance

名称：iWPS 上网咖啡
性质：网络实用/商业软件
介质：CD×1
厂商：金山公司
010－62524868
售价：人民币 38 元

今年国内软件产品有两个特点，一是价格平民化、功能实用化；二是和网络紧密联系。软件行业两个新特点，在很大程度上都和金山有关。金山年初搞的"正版红色风暴"，迅速将国内软件价格体系拉了下来，极大贴近了正版软件和用户的距离，而"红色风暴"的主角《金山词霸 2000》也得到广大用户认可，成为国内用户最多的词典类工具。至于将实用软件和网络结合，金山当然不甘居于人后。在《东方网神》、《新浪 2000》和《东方虹》等纷纷上市后，基于".NET"理念的《iWPS 上网咖啡》（以下简称 iWPS）终于即将面市（估计读到这篇文章时，软件专卖店里应该已经可以买到）。

虽然此前笔者已陆续接触到一些这类软件，但在签署保密协议（未上市前，《家》是少数得到它的媒体之一）并安装后，我必须承认：iWPS 是做得最好的。用不太精确的语言描述，iWPS 是一款集合文字编辑、邮件处理、网际浏览、电子书库、快速拨号、个人信息管理、B2C 电子商务、信息服务和在线升级于一身的"PC－WEB 互动平台"。当然在强大功能的背后，也仍然存在不少问题，这点笔者后面会说明。

文字处理方面，iWPS 的文件编辑器几乎等同于《WORD》。它理所当然全面兼容 WPS 文档，同时可以正常打开处理由《WORD》所建立的文件。举凡您编辑文档时通常用到的功能，iWPS 都有提供，这包括导入图片、划写表格。文字处理我不多说，您如果会用《WORD》就应该会用它。编写好的文件，可以立即通过 iWPS 集成的邮件管理系统发送出去。这就要说说 iWPS 的邮件功能了。

其实对很多初级网友而言，上网就意味着两个内容：电子邮件和浏览冲浪。iWPS 的邮件管理器可以直接发送用文件编辑器写完的内容，也可以直接用邮件管理器写信。写好的信件，可以选择用 HTML 格式（方便加入图片）、WPS 格式（更复杂的图文混排）或 TXT（最佳的兼容性）来发送。

iWPS 的邮件管理器支持多用户/多信箱模式。许多大学校园，通常是一个宿舍共用一台电脑，多用户模式可以有效解决同学间的个人信件往来。而多信箱模式，允许一个用户拥有无限多的电子邮件帐号。

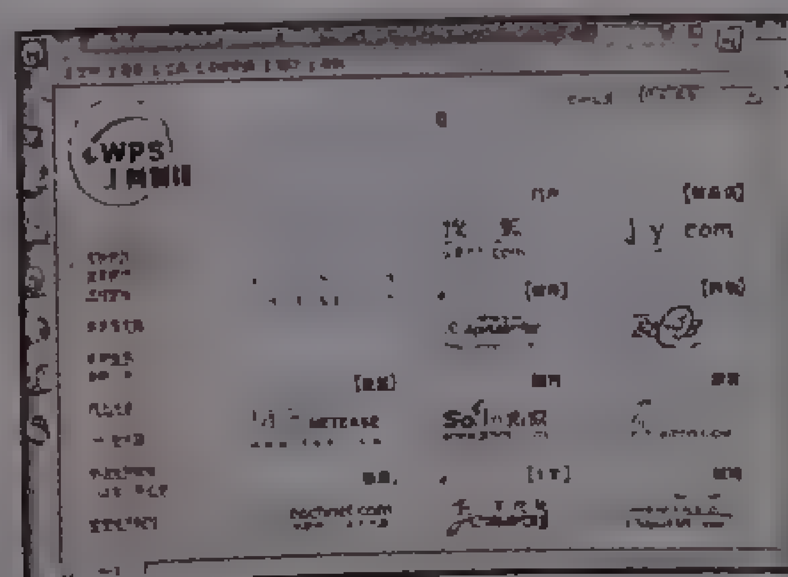
远程邮箱管理是 iWPS 邮件管理器的另一个特点。首先它允许用户在开始收信前，浏览服务器个人信箱内的邮件信头（包括信件标题、发件人姓名和信箱等）。当看到大量广告信占据信箱时，可以通过删除命令，直接从服务器上 DEL 掉垃圾，节省收信时间。另外，您也许遇到过这样的情况：信箱里有 10 封信，按服务器的排序，第 2 封是个 5MB 的大块头，结果收信时，每次都是到这里因为超时而被服务器踢下来，连后面那些小信也没法收。现在 iWPS 的远程邮件管理，允许你从新为信件排序，只要选择按从小到大的顺序，就可以顺利将其他信先收下来，最后再处理那个大家伙。其他诸如添加附件、预设签名等也一一具备。

对于收信，iWPS 有相应查毒功能，避免你把木马和病毒一起弄回来。邮箱也可以常驻后台，按要求定时检查信件情况。

网际浏览部分，iWPS 精彩纷呈。软件初始化界面按照社区、拍卖、门户、邮件、期刊、IT、精品店、购物、旅游和招聘，各自给出了一个国内指名站点链接。比如网易、易趣、搜狐和 263 等等，这些站点均以 LOGO 图形方式出现，简单醒目。

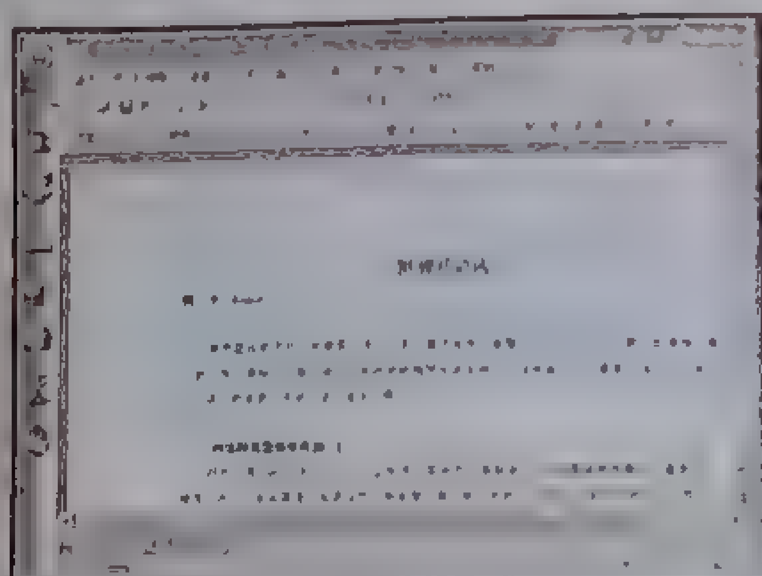
iWPS 和 3721 中文网合作，采用后者的中文查询方式。您想浏览美国白宫对中东和谈的报道，不必费心琢磨 WHITE HOUSE 后面应该跟 .COM 还是 .GOV，只要在浏览器 URL 框敲入"白宫"就一切 OK。

说到浏览器也很有意思。iWPS 采用 IE5 的内核重新编写了一个网页浏览器，它采用单窗口内打开多个标签进程的方式来提高浏览效率。和 IE5 相比，iWPS 浏览器最大特点就是节约系统资源。笔者做了一个简单的测试：在 iWPS 中，以单窗口多标签的形式点选 20 个链接，系统剩余资源由 59% 下降到 53%；同样条件下，以 IE5 多窗



（iWPS 的图形化初始界面漂亮而大方）





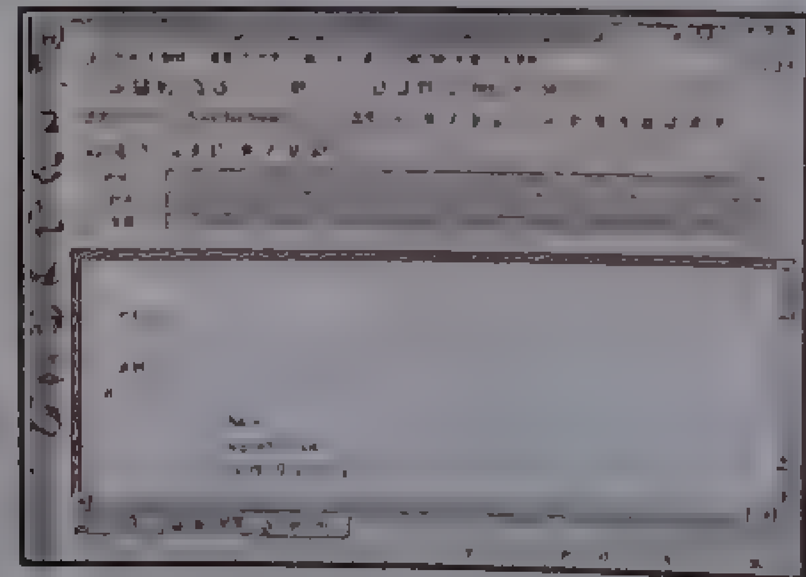
(iWPS 的文件编辑器完全兼容 WORD)

口形式，点选同样的URL，59%变成了12%，系统[illegible]！

电子书库是iWPS强调PC－WEB互动的又一例证。它内置国内几个书库类网站链接和搜索，您可以按照作者、书名和书类从网上查询并下载书籍(当然也支持模糊查询)。我试着以书名方式查找《围城》，10秒钟后电脑通知我找到了钱钟书先生的《围城》。确认后下载。当阅读《围城》第一章，我为"部分真理"而发笑时，电子书库已经在后台把剩下的章节下载完。将它归于"中国/近现代类作品"的"个人电子书库"中，我就完成了这次尝试。此后我又成功下载了一部阿嘉莎·克里斯蒂的侦探小说来打发周末。

iWPS的快速拨号是个很"拽"(读3声)的组件。之所以这么说，是因为金山在这么小巧的地方却揣下了不少极其实用的功能。北京地区即拨即上的ISP号码你知道几个？2631和2633是不错，2911是谁的？畅捷网苑的，没错。可你知道2911和169谁收费更便宜，时段怎么计算，2911城市和郊区拨号收费有区别吗？你都清楚？！很好，假如出差到深圳或上海，你知道当地ISP这类通用号码有哪些？它们各自如何收费？如果你在广州呢？你明白了吧：iWPS的快速拨号，在一个小小界面内，收集了我国28个省——是省哦——的这类公用ISP号码。举例而言，广东省又下分15个市、黑龙江下分11个市，每个市都提供3到5个不等的即拨即上帐号。各帐号下有详尽时段和收费说明。对于商务人士，身在外地总不能以长途拨自己帐号上网吧？这个ISP帐号数据库接口是开放的，您可以手动添加新号码，编写收费说明，未来也可以从网上下载金山提供的新模块，不断使这个数据库扩充并保证内容正确性。

此外，iWPS的快速拨号还具备简单的优化功能，可以通过自动编辑注册表来提高MODEM连接效率。线路不通时，它会自动重拨或连续拨打列表内其他号码；下载速度低于指定速率，它会发出警告，提醒用户当前效率不高，是否先断线

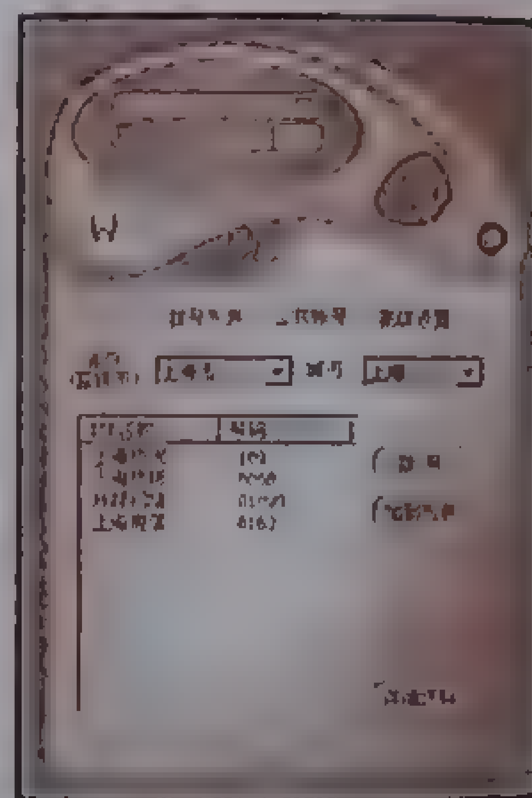


(邮件管理器会自动套用敬语的格式)

快速拨号最后一个特点是"单键拨号"。设定好默认连接，然后将这个拨号过程指定到键盘某个键——比如［F12］，这样当需要上网时，只要敲一下［F12］就可以，再也不用羡慕品牌机特殊键盘上的快捷键了。

个人信息管理、电子商务、信息服务这些内容其实全部基于使用iWPS时的首次注册。当通过iWPS访问各类网上购物、电子商务站点并进行交易时，软件会自动将您的注册信息提交给这些站点，完成购物过程，避免你一次次填写表格。产品上市后，金山还将开通专门针对iWPS用户的新闻综合站，根据注册信息，使用电子邮件或IE推播技术，你可以得到自己感兴趣的当日新闻——而不是一大堆不想了解的股票行情和其他内容。

iWPS本身更和网络息息相关。您可以预设周期，到时它会自动连网进行升级，这包括增强软件功能的模块升级和添加数据库信息的内容升级两大类。只要你足够懒(笑)，这个过程完全不需要人工干预。整个软件需要占用约170MB硬盘空间，考虑提供的内容，这样的条件可以令人接受。其实iWPS的光盘还另有不少超值软件，包括88款方正字库(其中45款特体字)，以及其他网页上传、下载和编辑的实用小工具。



(快速拨号虽然小巧，但功能却强大地令人吃惊)

剩下要讲的是缺点。首先，iWPS初始界面的图形链接，或许出于商业考虑，目前是封闭的，即现有链接不允许用户添加、删除或修改，这实在不方便。拍卖我不喜欢去易趣，要去雅宝怎么办？目前只能转到iWPS浏览器，从URL框里慢慢敲。这些链接不许删除和修改，至少该允许添加。其次，当使用iWPS进行初次注册时，一旦注册名因和他人重复而被服务器拒绝，回退到前页需要从新填写全部个人资料，实在很麻烦。再次，目前邮件查毒部分，似乎只支持金山毒霸，对于使用其他反病毒软件的用户可不是好事。最后，听金山工作人员讲，未来2、3个月内还将以.NET为主干，连续推出数款系列产品。遗憾的是，他们似乎并未考虑将这些系列化软件统一到一个平台接口，以加装模块的形式来整合发布，希望这些各自为战的金山.NET产品不要出现自家人兼容性不好的问题。

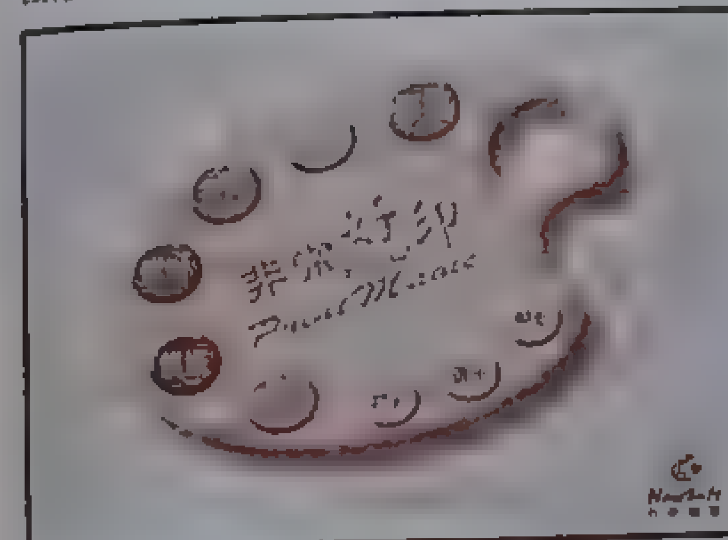
最后说句题外的P话：金山美工很厉害，iWPS设计得太漂亮了，婉约而简朴，富于个性化；快捷图标有些象"蝙蝠侠"，古怪的？！

华彩《非常好印》超值版

名称：非常好印 2.5
性质：图形编辑/商业软件
介质：CD×1
厂商：力新国际/华彩(代理)
010－88096906
售价：人民币 28 元

文/Chance

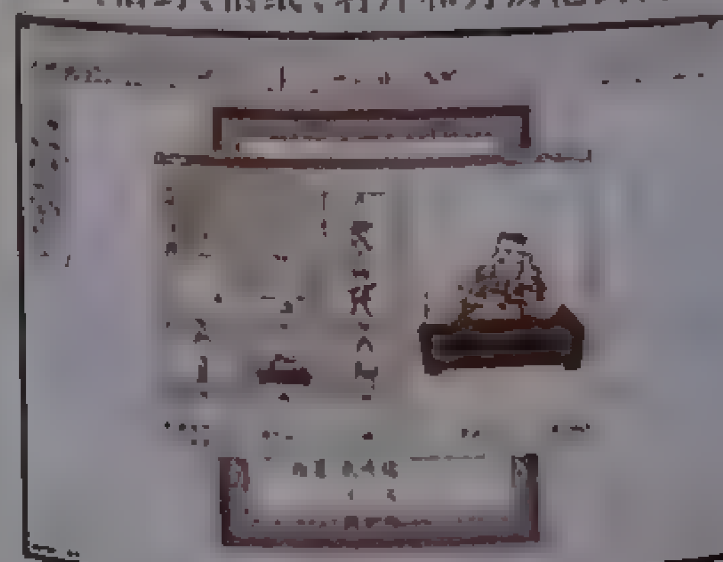
《非常好印》是由国内力新国际(西安)科技有限公司推出、华彩公司代理的一款快速制作各类海报、招贴宣传画的图形编辑软件(图－01)。和《我形我速》等软件类似，《非常好印》也采用了预置大量素材、模板的方式，配合以按不同用途分类的编排方法，帮助用户在最短时间内制作出精美实用的海报、招贴。



(图－01)

《非常好印》完全安装需要160MB的硬盘空间，其中包括了1700多个矢量图、300条影像文件、500多个制作完成的范例、18款文字形状设计、十余种简易图形编辑工具。

按照使用的用途分，《非常好印》可以应用在海报、贺卡、信封、信纸、名片、月历、年历、广告和布告等各类招贴制作中。光盘里600余张现成的海报、传单、贺卡、信封、信纸、名片和月历范例，你只要添加修改几个字，就可以变成自己需要的内容。制作好的设计稿除了可以存放为含有模板信息的专用格式外，同时支持多种通用的图形格式。如果你的要求比较高，可以保存为通用格式后，再用《PhotoShop》等高级软件作出更多的特殊效果。如果你的打印机等输出设备无法支持大幅面，别着急，《非常好印》支持分割输出，一段段地打印好，最后一整合就是完整的作品了。



(图－02：《非常好印》的素材还是蛮丰富的)

提到模板，就不能不说说《非常好印》丰富的图库资源。光盘提供了1700余个矢量图形文件。制作招贴时，它们都可以任意缩放不变形、平滑无锯齿。再配合以旋转、背景化、变淡、镜像等特殊效果，你可以轻松作出许多花样。这些图库分门别类，寻找容易。有中国风格、西洋节日、卡通造型、玩具、建筑、交通工具、运动、动植物、食物、人物、特殊符号等。(图－02)

如果你仍然觉得这些素材不能满足个性化的需求，想导入自己的文件也没有问题。《非常好印》支持20余种图形文件格式，教师节来临时，把元旦拍的全班集体照加到贺卡里送给恩师，一定是件非常温馨的礼物。

有了漂亮的图片，还需要丰富的字型、字体配合才完美。《非常好印》超值版里附带有18种专业标题外观。比如圆弧、梯形、波浪、倾斜、三角旗……再加上立体、阴影、中空、网底和六种渐层方式，您可以在作品中表现出数十种文字效果——当然，这些标题文字一样可以任意旋转与缩放。

为了让你快速制作出满意的作品，《非常好印》另有一个简易绘图工具箱。说起来这东西确实很简易。华彩送来的光盘，其中有一张是《非常好印》说明手册的电子完全版，不过安装完软件，实际用起来就发现，这本手册基本用不到了。所有的招贴编辑、设计工具都整齐、紧凑地排列在打开的窗口中，数种最常用的功能支持鼠标右键的扩展应用。其他工具按钮，鼠标箭头移过去，稍待就有气泡框弹出说明文字。简单明了的窗口里，提供了十余种图形：星形、十字形、气球形、三角形、四边形、圆形、多边形……图形外观还可以单独调整，变化出不同于原形的箭号、梯形……



(图－03：午餐时被人打搅很不爽，做个通告吧)

对于个人用户而言，《非常好印》适合您在不同节日里制作贺卡，或在商务场合制作富于个性的函件、信封等。对于诸位尚在学校里拼搏的学生哥，逢学生会搞活动或是元旦开班会，《非常好印》可以让宣传委员松一大口气了。



(图－04：这张不可以乱贴，小心被同事围殴)

Chance 用《非常好印》随手做了两个作品，您看如何？！(图－03)(图－04)

英业达《着迷词王 2001》

名称：着迷词王 2001
性质：词典类/商业软件
厂商：天津英业达
　　022－27377115－106
介质：CD×2
售价：人民币 15 元

■ 文/Chance

天津英业达送来的《着迷词王 2001》(以下简称"着迷词王")是这个月令我确实感到有些激动的两款软件之一(另一个是金山的WPS)。运行软件的第一印象使我以为它不过又是一款支持鼠标即指即译的词典翻译工具而已，但深入探究，才发现着迷词王实在不简单。以笔者的个人意见，单以技术、性能表现而论，如果当初是着迷词王抢先上市，那么《金山词霸 2000》就有些尴尬了——两者水平相差不小。

着迷词王包含两张 CD，安装后却仅占用 100MB 左右的硬盘空间。就在这看似有限的容量里，它却包含了会计、经贸、法律、社会、石油、化工、电信、科技和计算机等诸多专业词库的 55 万条词汇，其中 8 万条常用词提供真人发音，全部支持中英/英中/英英三向翻译。着迷词王按照其主要功能划分成"读、写、通、典"四大模块，下面为您做个简单介绍。

读，阅读助理，是着迷词王的鼠标即指即译功能。和早先的《Robo Word》与《金山词霸》相比，着迷词王的即指即译有两个特点：一是显示出的词义更丰富，有些简单的相关句子结构，短语组合会在即指即译时就显示出来；二是用户控制方便。《金山词霸》有这样的设定，鼠标指向菜单时停止翻译，或通过组合键开关鼠标取词。但有两个问题，遇到《WORD》这样的软件，您不需要翻译菜单里的词，但如果是《3D MAX》、《SoftImage》这类生僻的工具，又需要它翻译菜单，怎么办？反复在设定界面里调整，还是用组合键来控制，反正都不方便。着迷词王则采用鼠标加键盘协作的方法来解决。只要预先设定好，鼠标指向单词时，按一下键盘的[Ctrl]立刻会弹出释义，再按一次，即指即译功能就关闭了。

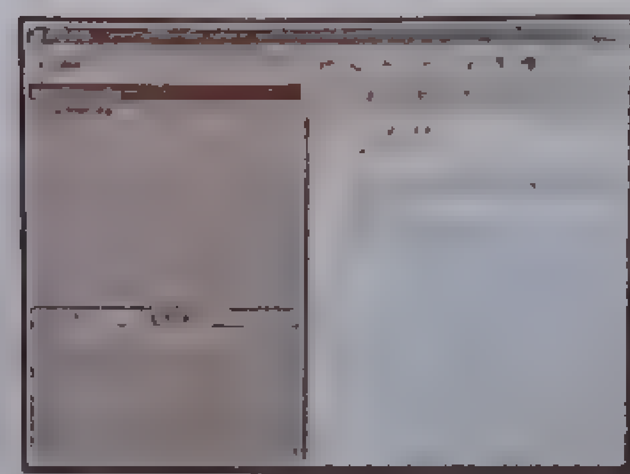
(着迷词王的即指即译，给出的释义比较详细)

写，写作助理，在用户编写中文/英文文档时，及时提供英文/中文单词提示。我现在键入"比"字，写作助理提示有"比如、比例尺、比利时、比较……"等常见词，我选择了"比如"，着迷词王立刻在我这个"比"的位置上添入了"For Example"。如何，很方便吧。这对于您撰写整篇文章意义不大——毕竟还要考虑具体的语法和时态——但对于一些常用单词和短语，这样的写作提示就很实用了。

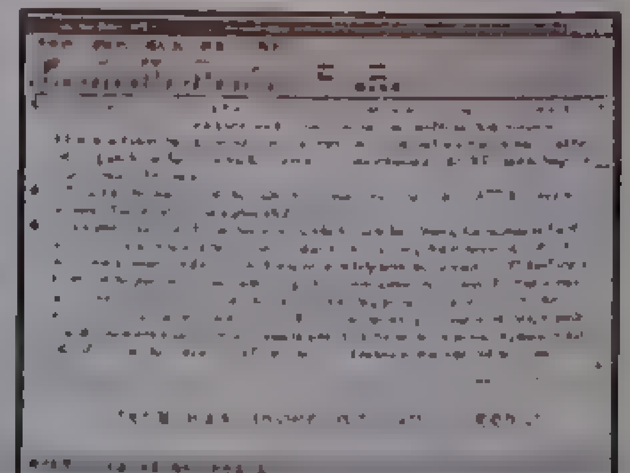


(分类词典功能强大，助用户迅速找的所需的表达方式)

通，即时助理，这是很体现着迷词王全面资料性的一个模块。即时助理下分四部分。头一个是即时学习，它和英业达着迷英语学习系列光盘联系，直接调用《动画篇》、《生活英语》和《着迷 900 句》等光盘。其次是着迷宝典，里面的发音宝典包含 48 个音标的发音规则讲解，并附发音口型动画图解；语法宝典有英语语法详解，包含 24 个语法项，175 条语法点，并对常用词、习惯用语及固定搭配做对比分析讲解；词组分类宝典收集了英语词组大全，含 2500 多个英语词组的详细用法及实用例句；成语分类宝典则将 5000 多个成语分类整理，并附详细的中/英文解释；求职面谈英语采用实景问答，分门别类，帮助用户进行求职前的准备；英语分类句库按照写作意念分类，中英对照，方便检索，全部附带例句。再一个是着迷助理（精读助理），其中提供了 9 篇涉及人文、社会等各方面知识的英语文章，提供全程标准朗读，同时在界面的下部对话框提供当前阅读句的中文释义。这里要说明，所谓的朗读，绝不是语音合成，而是聘请的专业人士进行范读，语音效果和微软的 HOME 系列百科全书几无二致（比另一款软件《龙文听霸》的效果好多了）另外目前仅提供 9 篇精读文章，以后英业达会每周提供一篇这样的佳作放在 www.alm900.com 的网站上供用户下载，目前就已经有大约 10 篇左右的新文章可以 Download。通的最后一个部分是着迷英语，这里您可以动画的形式了解英业达的其它产品情况。



(双向词典支持通配符，键入"en★dia"就能找到"大百科全书")



(精读助理的示范水准相当专业，朗读清晰准确)

典，双语词典，这里可以详尽地查找单词释义。以笔者的笔名 Chance 举例，"词义"标签中，按照名词、即物、不即物和形容词分为 4 类解释，每类各有两三条例句，例句里还说明了使用到的相关短语用法。在"变化"标签里给出了 chance 的动词形式。在"辨析"里，则按汉语的"机遇、可能性、运气、希望"等，给出了英语的其它表达方式，比如"opportunity，fortune"。在"短语"标签中，列出了 17 条和"chance"有关的短语，比如"fat chance"可不是说我胖，而是英语反语，意思是"可能性很小"，呵呵。而"专业"标签则有"chance"在经贸、石油化工和电信科技里的不同含义。

《着迷词王 2001》确实让笔者有些着迷，特别是它不仅庞大而且详尽的单词库更令人心动。这样的两张光盘你猜卖多少钱，15 元而已！盗版盘？省省吧！

MPEG4 简介与相关软件

■ 文/Nowhere

MPEG4 是 MPEG(动态图象专家组)开发的基于前景/背景的视频压缩算法。这一规范目前尚未完全定案，但总的方向是要应用于网络实时视频传递。因为网络转输的速度差异很大，因此 MPEG4 压缩比可由制作者掌控的自由度也相当高。也就是说，可以用高压缩率获得更小的体积有利于网上传播，也可以用低压缩率获得接近于 DVD 的图像质量。采用 MPEG4 算法，大概可以在一张 CD 上储存 80 分钟 640×480 象素分辨率的视频图像。

虽然 MPEG4 有如此高效的体积/画质比，但要实现网络实时传播，仍需等待宽带网时代的来临。不过网络传输速度的瓶颈并没有成为 MPEG4 在玩家中流行的障碍，在网上已有大量的 MPEG4 影片可供下载，某些大片在网上发行预告片开始采用 MPEG4 格式。

MPEG4 影片的音频格式上，微软主推的基于 MPEG4 的 ASF 采用 WMA，然而 WMA 音质不如 MP3，因此没能流行起来。从现在趋势看，MP3 将成为 MPEG4 影片的主流音频格式。因此，MPEG4 影片比较准确的称呼应该是 MPEG4/MP3 影片。

对于 MPEG4 影片，现在更流行的称呼是 DivX 影片。请注意 DivX 的大小写，如果全是大写——DIVX，指的是美国前些日子热闹一时的一个 DVD 出租连锁组织。而 DivX，实际上指的就是 MPEG4 影片，不过 DivX 的编/解码核心 (CODEC) 是基于微软 MPEG4 CODEC 改进而来。当时这个微软的 MPEG4 CODEC 核心不允许用于 AVI 文件，只能用于其专用文件格式，所以一个名为"DivX; -)"的网站就把它改了改，使得制作出来的 MPEG 文件可命名为 AVI 文档，并可以用 Windows 媒体播放器播放。当然，想让 Win9x 正常播放 DivX 文件，还需要安装这个改进的 CODEC —— divx_311alpha.exe。

■ divx_311alpha.exe

下载：http://divx.ctw.cc/
大小：569KB

可能是目前最为流行的 MPEG4 CODEC，之所以还是 Alpha 版本，按"官方网站"的说明，是因为 WMA 音频处理方面还有一些问题。该 CODEC 目前已有 Win9x/NT/2000、MAC、Linux、BeOS 等多种版本。因为是从微软的 CODEC 改进而来，所以多少有点侵权嫌疑。不过，这个 CODEC 的开发者们已成立了一个名为 Project Mavo 的新项目，打算开发"下一代" DivX CODEC 和相关应用软件。据称新的 CODEC 将比现在的这个 CODEC 好上 20%～50%。至于其它关于 Project Mayo 的消息，现在暂时处于保密之中（我们期望新的 CODEC 是完全由这个小组[illegible]开发，而不是从其它人的成果中修修改改而来）。另外，在这个网站上，还有大量的 DivX 影片下载。如《Apollo13》(阿波罗 13 号)、《The Matrix》(骇客帝国)等。(图－01)

(图－01)

安装这个 CODEC 之后，播放软件其实不限于媒体播放器。还有一些其它软件可供选择。如 MicroDVD、GDIVX player、HomePlayer、DivX player、dzmovies player 等等。这里介绍其中比较有名的两个——MicroDVD 和 DivX Player。

■ MicroDVD

类型：免费软件
大小：1.52MB
下载：http://www.shooter.com.cn/software/player/mdvdp10.exe

虽然名称中含有 DVD 字样，但它并不能播放 DVD 影片，事实上，它是 Windows 媒体播放器的一个替代界面，在安装 DivX CODEC 后，它自然也能播放 MPEG4 了。MicroDVD 提供与 PowerDVD 相似的操作，让你看起来更像是在放一部 DVD 影片。MicroDVD 的出色之处是对于字幕的处理：从 DVD 转成 MPEG4 时，字幕需要单独提取并编辑相应字幕文件，所以在播放时，字幕往往与画面不同步，MicroDVD 允许用户自由设置字幕延迟时间，使字幕和画面很好地配合。不过在缩放画面时，MicroDVD 时常会发生画面凝滞不动的情况。(图－02)



(图－02)

■ DivX Player

类型：免费软件
大小：376KB
下载：http://www.shooter.com.cn/DivX/software/player/divxmpeg4_008.zip

和 MicroDVD 一样，播放核心依然是 Windows 媒体播放器。功能只比媒体播放器多了一个字幕处理选项。另外就是操作上方便一些而已。应注意，DivX Player 启动后是光板一块，有点让人无从着手，这时需要在面板右侧点一下，控制面板才会显示出来。(图－03)



(图－03)

上面已经说过，DivX CODEC 是从微软 MPEG4 CODEC 改进而来。新 Microsoft MPEG4 v.2 CODEC 已开放给 AVI 使用了。播放用这个 CODEC 制作的 MPEG4 影片不需要安装 DivX CODEC，不过却需要安装 Windows Media Tools——同样需要安装 CODEC。你选哪个？现在，DivX 较为流行一些，不过，微软很快就会将它的 CODEC 集成进新版本媒体播放器，并随 Windows ME 一起发放。那时大家还会记得 DivX 或者那个 Project Mayo 吗？

闲话少叙，下面咱们来看如何用 DVD 制作 MPEG4 影片。由于 MPEG4 尚属"新生事物"，由 DVD 制作 MPEG4 影片又有盗版 DVD 嫌疑。因此尚未有软件厂商正式发布制作 MPEG4 影片的简单易用的成套工具。网上流传的制作方法千奇百怪，涉及大量工具，繁多的注意事项。限于篇幅，我们不打算探讨得过于深入，这里只讲述一种比较简单的方法。希望能引导更多的有兴趣初学者深入专研 MPEG4 影片的制作问题。

由 DVD 制作 MPEG4 影片，自然需要一部 DVD 驱动器，电脑配置也不能太低，最好是 PⅢ500 以上系统，速度会快一些。软件上的需求比较多。所列如下。

一、解码软件：

■ **Decss**

类型：免费软件

大小:59.8KB
下载:http://www.shooter.com.cn/DivX/software/decss/decss121b.zip

（图－04）

用[illegible]从DVD[illegible]并提取VOB文件拷贝[illegible]界面和功能都很简单，使用上也很方便。如果您对它不甚满意，还有一个更好的Decss工具——cladDVD。(图－04)

cladDVD

类型:免费软件
大小:2.0MB
下载:http://www.shooter.com.cn/software/decss/

cladDVD版本更新非常快。在笔者写作本文的两天时间内，便从1.5升级至1.54版。它的体积比Decss大很多，界面也堪称华丽。它提供了[File]、[Movie]和[Full DVD]三种提取模式，设置了[多区]、[多语言]、[合并]等几个选项。功能比Decss更强，操作上依然很简单。

二、CODEC:

MPEG4 CODEC: DivX CODEC(就是上面介绍的divx_311alpha.exe)或Microsoft Media Tools (MPEG4 Codec)，可从http://www.microsoft.com/windows/windowsmedia/en/technologies/tools.asp下载。

MP3 CODEC: 别忘了MP3也需要编/解码的，虽然系统中已有一个MP3 CODEC，但如果用本文介绍这种方法制作MPEG4影片，必需要用Radium MP3 codec。该CODEC可从http://www.dvd-digest.net/downloads/files/encode/ra-codec12.zip下载

三、MPEG2—AVI转换软件

FlaskMPEG

类型:免费软件
大小:849KB
下载:http://www.shooter.com.cn/software/edit/FlasKMPEG_0594.exe

将Decss提取出来的VOB文件转换为MPEG4格式的AVI。它可以自定义画质，音频[illegible]VirtualDub[illegible]MP3格式。FlaskMPEG的BUG比较多，[illegible]不同步、[illegible]等。但它的操作比较简易，[illegible]如果想要效果好一些，可以试试[illegible]的MPEG2AVI。(图－05)

（图－05）

四、AVI编辑、处理软件

VirtualDub

类型:免费软件
大小:678KB
下载:http://www.shooter.com.cn/software/edit/VirtualDub-1_4.zip

用FlaskMPEG转换得到的MPEG4 AVI还需经过VirtualDub的处理才能由媒体播放器正常播放。尤其是音频部份，FlaskMPEG转出的是未经压缩的PCM音频流，经过VirtualDub的编码才能最终转换为MP3。VirtualDub的功能其实远不止此，它还可以进行合并分割、帧微调、MPEG文件修复等工作。(图－06)

（图－06）

介绍完所需软件，来简略地看一看制作过程。首先是安装三个CODEC(DivX CODEC和Media Tools可以都装，也可以任选一个安装)。然后拷贝DVD文件到硬盘，如果DVD是加密的，那就要用到上面提到的Decss软件将DVD解密，再将VOB文件拷至硬盘。拷贝完成后，启动FlaskMPEG，先选择编码格式，再在选项中设置好需要的画质以及音、视频输出，就可以开始转换了。转换完成后，启动VirtualDub，[视频]选[Direct Stream Copy]，音频则要在[压缩]选项中选择[MP3压缩]，设置妥当后开始处理，完成后，一部MEPG4 AVI[illegible]片就DIY成功了。(图－07)

（图－07）

[illegible]制作方法，限于篇幅，我们不可能进行详细的讲述。读者可以参看http[illegible]goldentime/[illegible]401.htm上的《把DVD转成MPEG4/MP3 AVI》。这篇文章还提及了另外一种方法，可以用FlaskMPEG一次转换完成。该方法是通过修改System.ini文件，使FlaskMPEG可以直接把音频转换为MP3格式，这样就不需要用到VirtualDub。

简单归简单，但制作出来的MPEG4影片会有一些问题，除了上面提到的BUG外，还有多语言、多视角和字幕等问题用这种方法无法处理。目前网上热衷于字幕提取、编辑以及显示等问题的讨论，并有很多工具可供使用。由于涉及问题比较复杂，在此我们就不再介绍了，留待愿意专研的读者去深入探讨。这里仅推荐一篇英文文章《How to create a Multimedia DivX, VCD or Mini DVD》(http://www.divx-digest.com/articles/nm-mpeg4.html)，其中详细介绍了如何获得一部有多语言、多视角并带有多言字幕的MPEG4影片的方法。

MPEG4影片由于有很好的压缩/画质比，很多人都认它的出现对DVD是一种威胁。正如当初反对MP3一样，出现了一些反对MPEG4的声音，有人甚至把它视为一种"黑客"技术。尤其是当MPEG4影片在网上流传甚至被压成影碟贩卖之后，有人更认为它是一种"非法"技术。我们认为，技术本身是清白的，MPEG4能用一张CD容纳一部完整的近两小时影片，而且能够实现比VCD更好的画质和音质，使人们能用更少的代价换得更好的享受，无论如何都是一种进步。但是技术的应用可能是非法的，我们坚决反对出售或以任何有偿形式传播MPEG4影碟。另一方面，对于自己制作MPEG4影碟，我们持支持和鼓励的态度。因为这其中包含着对新技术的探讨、掌握和运用，包含着我们一直提倡的DIY精神！

附录:MPEG4参考网址

[搜新网] http://www.souxin.com/: MPEG4技术资料和电影下载。
[网络射手] http://www.shooter.com.cn/index.html: MPEG4相关软件的下载和电影下载
[DivX Diggest] http://www.divx-digest.com/: 权威DivX英文网站。有最新最全的MPEG4技术文章、相关软件和电影片段。
[Div:-)] http://divx.ctw.cc: DivX的"官方"网站。可找到有关DivX CODEC的信息。这里的电影片段也不少。
[光碟烧录资讯站]-台湾专门探讨刻录光碟的网站。有不少关于MPEG4影片的好文章。

解决讨厌的E-mail乱码

文/解宜文

上了网，当然不会不用邮件与朋友联络。不过，要是邮件中出现了乱码，又正好是一封重要邮件，怎么办？电子邮件中出现乱码是常有的事。如果你为此困扰，那么，也许这篇文章会给你想要的解答。

E-mail一般在发送时都要对文件进行编码，在接收时再解码复原。乱码就是在这个编、解码的过程中产生的。

最常见的中文邮件乱码，当属截位乱码。大多数的E-Mail服务器只能传送ASCII码格式的文字信息。ASCII码为7位代码，非ASCII格式的文件在传送中必须经过编码处理为相应的ASCII码进行传输，接收端在收到后再根据编码规则进行解码。否则，就会出现编码截位的问题，导致收信方出现乱码。中文内码的文字属于8位代码，并非标准的ASCII码形式，由于国内大部分邮件服务器都能够处理GB内码文件，所以可以直接传送文件而无需编、解码，但如果要将中文邮件发到国外或在不支持8位(非标准ASCII码格式)的某些邮件服务器上传输，就会产生乱码。这些只支持7位标准ASCII码的邮件服务器会把文件中每个字符的第八位都截去。其结果就是通篇的乱码，面目全非。出现这样的乱码情况，我们只有请发送方对原始邮件进行七位编码然后重新发送一遍。

其它形式的乱码的产生，大多是由于编、解码方式不同而产生的。下面咱们就来看看这些乱码形式和相应的解决办法。

E-mail一般采用UUENCODE、MIME两种编码标准，由于每种编码其格式都有其各自特征，这就给了我们一个判别的标志。我们可以根据这些特征进行编码判断并采取相应的方法来解决。

UUENCODE编码判断及解决

UUENCODE最早是在Unix中提出来的，"UU"指Unix to Unix，意为在Unix系统之间转送二进制文件。其原理是将二进制文件以文本方式传送，以利于在早期的基于文本的传输环境中传送二进制文件。现在，虽然大多数的邮件系统已支持UUENCODE自动解码，但难免还是会碰上一两回。怎么解决呢？

先来看其乱码形式。

```
begin 666 test.zip
M4$L#!`````(`)%]B7'hv;;G$s``````(``````-B45s-'YT'>'1-c\%.PD'4
...
.
.
end
```

其格式特征为在乱码之前会有"begin xxx"后紧跟被编码的原始文件名称，然后是信件内容，在最后一行为"end"。

根据这些特征我们判断出编码方式为UUENCODE方式，就可以使用一些相应的DECODE软件来解码。具体方法有：

(1)将Uuencode"乱码"邮件用能够支持UU解码的邮件软件(如Eudora、OutLook Express等)打开该邮件。

(2)通过剪贴板将Uuencode"乱码"存为文本文件，改文件名后缀为UUE，然后使用Winzip解码。

MIME/BASE64编码判断及乱码解决方法

MIME实际上是一种多媒体编码标准。它可以用来传送HTML、图形、声音等非文本文件。不过，如果一个文本文件由MIME编码，那就很容易产生乱码。与UUENCODE类似，现有大多数的邮件系统也支持MIME编、解码。

MIME/BASE64的编码由A-Z、a-z、数字以及+号和/号组成，很容易判断。

[illegible]

信件头的大体格式为：

MIME-Version: 1.0
Content-type: text/plain; Charset="us-ascii"
Content-transfer-encoding: base64

在乱码前面一般有以下几部分"信头"：Content-type(内容及类型)，Charset(字符集)及Content-Transfer-encoding(内容传输编码方式)，根据以上信息非常好判断。解决方法有：

(1)将MIME/Base64"乱码"邮件存成一个文本文件，改文件名后缀为.UUE，然后使用Winzip解码。

(2)将邮件存成一个文件，将文件后缀改为EML，用OutLook Express打开，就可以自动解码。

不过有一类信件不能用Winzip或OE自动解码。如下例所示：

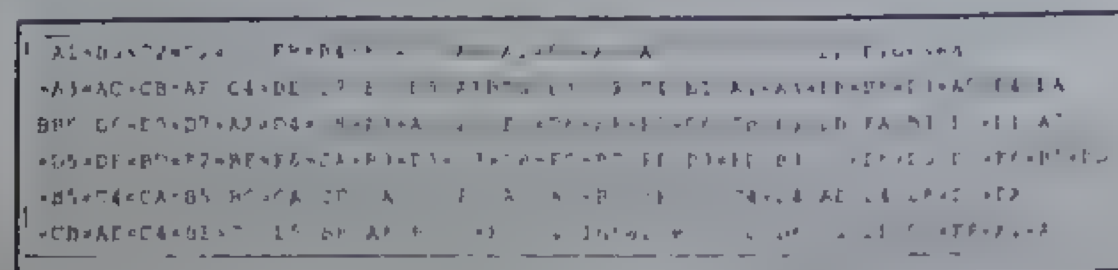
```
[illegible]
```



其实解决起来也很简单，只需在[illegible]件的[illegible]有乱码之间加上一个回车，把三行变为四行，存为UUE文件，然后用Winzip6.3打开，信件就能正确解码了

QP编码判断

QP编码的全称是Quoted－Printable编码，是MIME的另一种编码方式。QP编码的原义是想通过7位ASCII编码传送8位的二进制文件或双字节语言文件。每一个字符经过QP编码成为三个字符，即一个等号和一个十六进制的数字，如下图所示



采用QP编码的信件也很容易判断，只要乱码内容有很多符号“=”就可判断为QP编码。QP乱码解决方法有：

(1)将QP“乱码”邮件转寄到自己的邮箱中，然后用支持QP解码的电子邮件接收程序(如Netscape mail、Eudora、OutLook Express、Becky！等)来接收该邮件

(2)使用Winzip对Quoted－Printable解码，必须注意：

a. 在邮件信头中检查、添加这样两行：

Mime－Version: 1.0

Content－Transfer－Encoding: quoted－printable ;

b. 信头中间不要空行，信头和信体之间要有一个空行改后缀名为UUE，即可双击启动Winzip得到解码。

其它原因造成的邮件乱码：

1. HZ中文乱码

由于网友们可能使用不同的邮件软件，因此，来自各个网友的邮件内容可能包含着看不懂的乱码，例如，有时会看到“襄镩逵Z”这样奇怪的文字内容，实际上这是一串“简体中文HZ”编码。如果使用Outlook Express发送邮件，选用HZ编码，而邮件的接收者使用Eudora来阅读邮件，看到的就是这种乱码。正确的方法是，在撰写邮件窗口中，选择“格式”菜单下的“语言”命令，并选中“简体中文(GB2312)”项，然后发送邮件。这时，如果你使用Outlook Express，可以打开“查看”菜单点击“语言”选项中的“简体中文(GB2312)”项，或者点击工具栏上“语言”后面的向下箭头，选择“简体中文(GB2312)”功能项，屏幕出现一个对话框，单击“是”按钮，所有邮件主题中含有指定字符集的邮件应用新的字符集。如果你使用Eudora之类的软件，可以用“南极星”之类的软件自动转换不同的汉字编码。

2. “半个汉字”乱码

汉字的另一个问题是所谓的“半个汉字”乱码。如果看到下[illegible]串乱码，你一定看不懂它的意思

“把[illegible]”

这是由于很多英文编辑软件以单字节为单位来处理文本，文字被删除一个后，剩余的部分会和相邻的汉字重新组合，使得文字面目全非。因此，除了在输入、删除的时候注意这种问题外，还要注意不要在英文字处理软件中轻易使用“字符替换”功能，否则它会自动把一个汉字的后一个字符和相邻汉字的前一个字符当成一个汉字处理

对于“半个汉字”乱码，只要将“乱码”邮件存成一个文本文件，然后使用双字节字符编辑软件，将“乱码”行的首字符删除，后面的部分就会和相邻的“乱码”重新组合成可识别的汉字。

如果上述方法不能奏效，那么只好告诉对方正确的发送方式，请对方重新发送一份邮件

3. BIG5乱码

如果你使用的是不支持GB、BIG5双内码的邮件软件。那么，收到BIG5乱码的邮件是很常见的事。不过这种乱码解决起来比较简单，随便一个中文平台就可以对付。实在不行，存为TXT文件用装了多语言包的IE打开也可以。

讲了这么多，相信大家对E－MAIL的编码有了一定的了解，对于一般的乱码情况也有了一定的判别能力了。但E－MAIL乱码不仅仅是由于编码不同所造成的，还可能有其它的原因，比如：

1. 该邮件采用了其它少见的编码方法，如Binhex或XXencode编码等。如果乱码前面有“信头”信息(一般显示了该邮件所用的编码方式)，可用Xferp111或Winzip等解码程序将其解码

2. 是否在中文环境内。如果你所用的操作系统是英文环境，而你又没有外挂中文系统(如中文之星)或未切换为中文编码方式，则你自然看不到中文，看到的只能是乱码。注意，双字节字符有中文简/繁体的GB和BIG5码及日文的JIS、EUC和朝鲜文的KSC码等，在GB码环境下看其他双字节字符时也只能看到乱码。在这些情况下，须用转码工具如Richwin、南极星等进行转换

其实E－Mail编码的方式还有很多。如ROT13编码、ANSI控制编码等等。乱码的模样也是千奇百怪。为避免出现乱码，除了掌握上面这些常见的乱码解决方法之外，最好的是在发信方就把编码控制好。目前大多数的邮件软件都有多种编码方式可供选择。一般来说，选择7位ASCII码编码方式(国内信件选用GB－2132就可以了)能够完全避免截位乱码的出现。还有，在发信的同时在附件中附上一份相同内容的文本文件，也能有效的避免乱码的出现。

本栏编辑/Nowhere

品网月荐

挑战生命与体能的极限

文/Nowhere

你爱好体育吗？应该说，中国大多数的“网虫”都是年轻人，而年轻人中的很大一部份又都是体育爱好者。因此，体育成了网上一个经久不衰的话题。各种各样的体育网站层出不穷。今天我们要介绍的，首先是几个超大型的经典综合体育和足球站点；另外，对于近来兴起的极限运动，我们也挑选了几个相关的网站推荐给大家。

新浪竞技风暴

http://sports.sina.com.cn/



老资格的网民大概还能记得当年的“四通利方体育沙龙”。想起来真是很有戏剧性，如果不是因为当年的体育沙龙人气鼎盛，可能就根本不会有现在的新浪网。闲话少说，咱们来仔细瞧瞧这个网站。

按名字，新浪竞技风暴应该是一个综合性的体育网站，实际上，这里的大部份内容都与足球有关。主打是新浪的传统强项——新闻。甲A、甲B、五大联赛的台前幕后，都做得相当迅速即时。每轮比赛后，新浪会推出战报以及各大知名足球记者和网友的评论。第二天，会将各媒体的评论集中推出。大概是只要上了新浪网，各类足球报纸都不用买了。

其它的运动也有，NBA、网球、围棋等，只是占的比重很小。再其它的运动比例就更小了。我想，其中的原因除了足球最为引人注目之外，还有新浪延续当年体育沙龙的传统，更好地将足球报道的优势保持了下来。

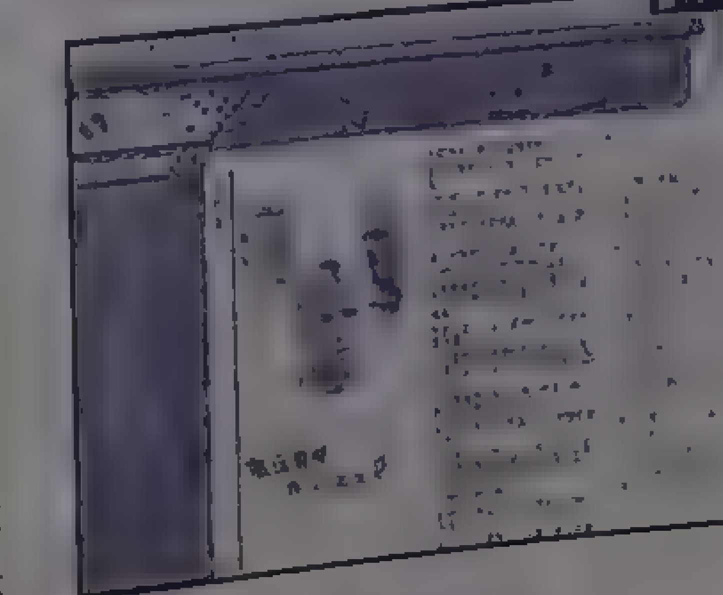
中体网

http://www.sinosports.net/

国内最为权威的体育综合站点之一。这里不以足球为重，而是全面综合地报道中国体育乃至世界体育之种种。它共有足球、乒乓球、羽毛球、赛车、网球、台球等44种体育项目，每种项目都提供了非常全面详细的资料。

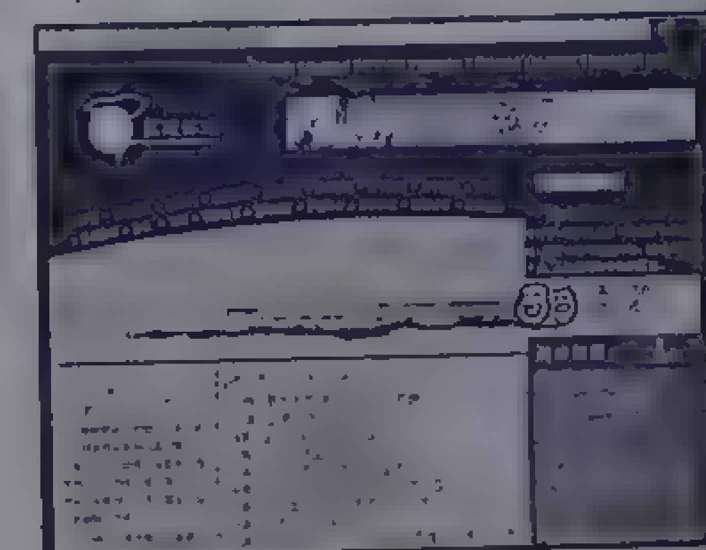
中体网强项不是新闻，而是资料。如果你对体育规则、各种项目的历史起源缺乏足够的了解，那么，中体网可以非常详细地告诉你。就算是老体育迷，对各种项目了如指掌，经常来这儿充充电，也会大有裨益。

对于一些比较生僻的项目，如象棋、连珠、武术、自行车、飞镖等，中体网甚至开辟了专门的网站加以介绍，让这些项目的爱好者也有了可以获得资讯，相互交流谈心的好去处。



鲨威体坛

http://www shawei.com/



新闻、资料都有了，那么，何者可称深入呢？上面的两个也许都不算。要论专业、深入，还得说鲨威体坛。

这个盛传要被Tom.com收购的体育网站有一句很好的宣传语：“想读最专业的体育网，就来鲨威吧，你一定流连忘返；想看最漂亮的体育网，就来鲨威吧，但你千万别头晕。”要说它漂亮，那也未必，和大多数国内的网站一样，也是静态网页，缺乏体育独有的那种激动人心的动感。要说它不漂亮，它独有的配色又绝对可以让人从众多网站中一眼认出它。

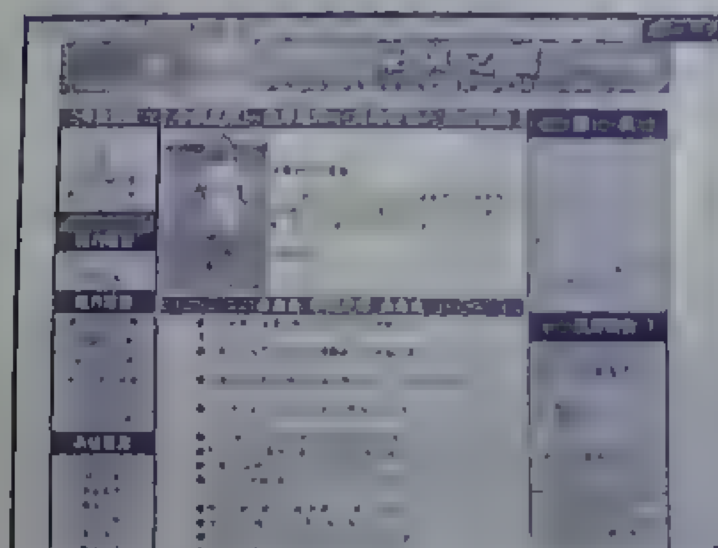
漂亮与不漂亮不管，我们来看内容。它的深入之处不在新闻，不在评论，而在于它的每一份专稿都会附上相应的资料。比如很简单的一条新闻“全兴海狮赛前争夺场地”，鲨威体坛就附上了相应的教练简介、球队介绍、球队档案。而且这些资料都还很详尽。鲨威体坛除了重点报道足球之外，其它如篮球、网球、棋牌、极限运动等，都有专门的栏目。另外，还有一些栏目是这里独有的，如“绝对赔率”、“银钩赌坊”、“体坛语录”、“激扬文字”等，“银钩赌坊”虽然号称赌坊，但只以积分排座次，并不是真正的赌搏；“激扬文

字”则引入了投票制，也使得它和别的论坛有所区别

无论如何，这是一个特色与新意兼有的网站。体育迷们不可不看

■ 足球天空

http://soccer szptt. net. cn/



深圳之窗主办的足球站点。在众多足球站点中，它得以被我们选中的理由不外乎两个——全面、专业、信息组织出众。论全面，它囊括了中国足球与世界足球，国办分为甲A、甲B、女足，国外则有意甲、英超、德甲、法国、荷兰等联赛；论专业，它的新闻报道迅捷即时，评论详实中肯，赛事赛程一目了然，热点调查也随时举行。论信息组织，它层次分明，栏目不多但总能让人很快找到想看的内容。而且，足球天空因为历史较长，资料积累很是丰富，有大量的“历届……”，不管搜寻资料或单纯怀旧，在这里都能得到满足

不足之处是站点设计比较死板，

■ 中文 NBA

http://www.nba. com. cn/

除了足球之外，美国人独有的NBA赛事也是中国体育迷们关注的一大热点。虽然有NBA官方网站（http://www. nba. com/）可看，但那满篇的英文未



免让大多数人却有些吃力，不过，我们有这个中文NBA网站

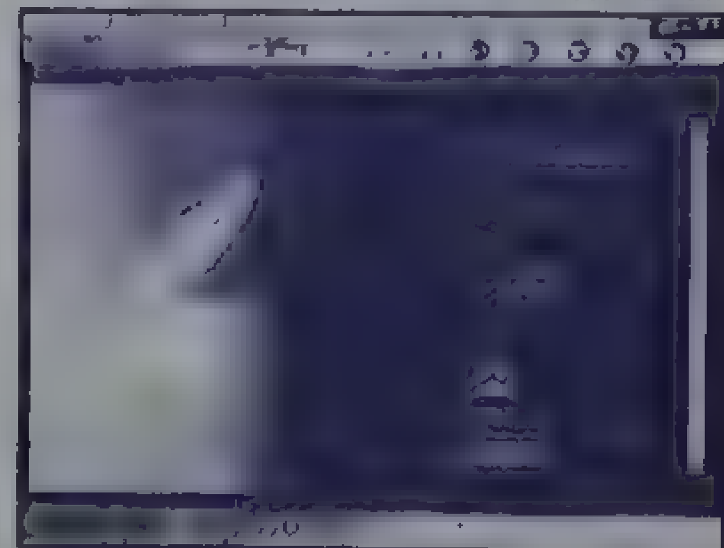
虽然没有得到NBA官方授权，但这个网站的内容却非常的丰富。网站大抵以新闻、资讯为主，评论、资料为辅。NBA的一大特色，是其精彩镜头层出不穷。中文NBA不仅大量的新闻有配图，还专设有“精彩画面”栏目供人欣赏。当然，对于NBA最棒的英雄乔丹，这里也有专门的地方评论。另外，中文NBA也没有忘了身处中国，时有关于中国篮球的消息出现

■ 绝对灵魂的运动（BIG5）

http://www. assport. com/

如果说电脑游戏挑战的是智力极限的话，极限运动挑战的则是体能和技能的极限。作为体育运动中“最酷”的一个分支，随着爱好者的增多，极限运动也开始进入国人的视野

“绝对灵魂的运动”无论从制作还是内



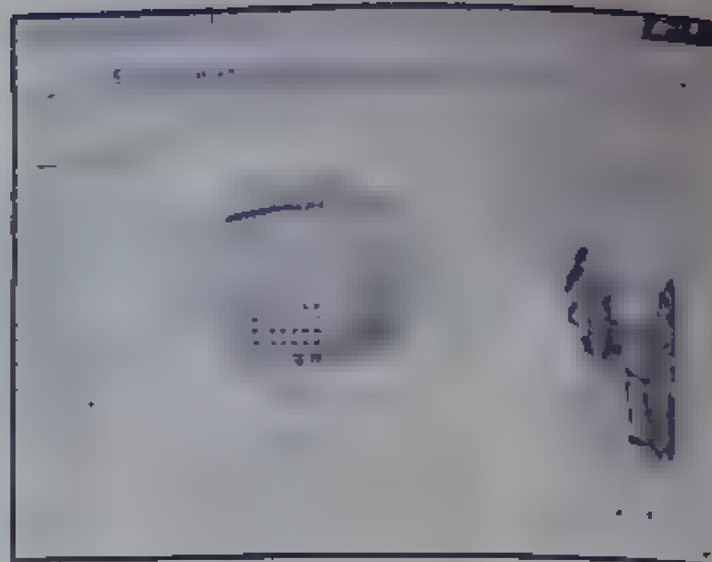
容上，都有很强的“极限”味道。它应用了大量的Flash和动态页面技术，颇有点挑战网速极限的感觉。整体设计动感十足

网站制作上颇有些玩世不恭。一看就知道是新潮一族特有的生活态度。比如网站要改版，所列的理由是：1. 因为要换季；2. 因为看腻了；3. 因为不爽。很古怪，但是很潇洒。内容分为滑板、滑雪、冲浪三个版块。资讯不是很丰富，但是看起来很有趣。不信？你点“滑板故事”看看

■ 极限运动

http://www. china－x－sports. com/

国内较大型的极限运动网站。制作上比较正经，没那么“酷”。但是内容十分丰富。它详细介绍了极限运动的起源、分类并设立有各类运动的专栏。如攀岩、野



外探险、滑行运动、滑翔、潜水等等。具体到每类项目，则比较侧重于技术介绍。大致上有点把极限运动当成竞技体育来对待的意思。

前不久，在浙江湖州举办过一次极限运动会，这个网站对其赛况作了报道。现在又准备筹办第二届。如果您身手不凡，想要参加的话，不妨多关注一下该网站的报道。

■ 极限中国

http://sports. sohu. com/x－game/

大概因为张朝阳是个轮滑爱好者。所以搜狐对极限运动也分外热心。不久前，搜狐曾经在北京当代商场门前举办过一次小型的轮滑、滑板、BMX小轮车运动会。自然，在各大ICP中，搜狐首先开辟了专门的栏目来做极限运动。

“极限中国”的内容清晰明了。“新新人类”教你最新最酷的招数；“每周流行色”则介绍极限装备或生产这些装备的厂商；“极限明星”顾名思义，当然是介绍极限高手；“极限分类”有点古怪，这个链结点过去和“每周流行色”是一模一样的页面。本来还以为是极限运动的分类介绍呢。不过不要紧，在“相关文章”中有不少详细介绍极限运动的文章。在“比赛项目”中也有相关项目的介绍



本栏编辑/Nowhere

捷径电脑公司

特别推荐:暗黑破坏神 II　98 元/套　　　　　邮费 5 元/套

名称	零售/会员	名称	零售/会员	名称	零售/会员	名称	零售/会员
最新游戏(预售)		[illegible] II	38/32	[illegible]	159/140	[illegible]	58/50
网络[illegible]国	38/35	[illegible]	19	[illegible]	36/35	[illegible]	28/28
[illegible]力战记	39/35	[illegible]	18	[illegible]	48/46	[illegible] II	38/36
游戏[illegible]	39/35	[illegible]	55	[illegible]	48/45	[illegible] III	38/35
蜀山英雄传(3CD)	69/58	[illegible]	19	[illegible] 3000 [illegible]	60/55	[illegible]	38/36
[illegible]异元术	38/35	[illegible]	69/60	[illegible]	38/35	[illegible]	36/35
[illegible]战队	48/45	智冠		[illegible]	50/45	工具类	
合战时代	50/45	[illegible]	69/55	[illegible]	149/129	[illegible]	15/15
谜之龙物	38/35	[illegible]	69/55	[illegible]	99/85	中国共享软件	28/25
魔法门系列世纪典藏版	168/160	疾风少年	49/43	第三波		游戏胜经 2	15/13
大富翁世界之旅	68/60	校园水浒传	69/55	大航海时代 4	248/210	IBM 网页制作 2000	148/130
封神榜之英雄无敌	48/45	[illegible]	69/55	[illegible]	60/55	WIN95 简装中文版	220/190
KA52 鳄鱼直升机	38/35	破碎虚空(4CD)	49/45	孔明传	60/55	WIN98 简装中文版	350/310
剑侠情缘 2	38/35	勇者泡泡龙 II	49/45	水浒传之天命之誓	118/100	畅通无阻 2000	128/110
死亡阴影	48/45	[illegible]	69/55	异形追杀令	138/120	破碎虚空攻略	15/13
英雄无敌 III 末日之刃	38/35	神奇传说	69/55	三国志风云再起	60/55	游戏伴侣	9.99/8
银色幻想	50/46	[illegible]英 II	69/55	大航海时代外传	60/55	随心所欲 2000	148/120
拿破仑 1813	38/35	少女魔法师(I、II)	89/75	水浒传天导 108 星	60/55	Kill2000 单机版	198/150
虚拟人生 2	35/32	[illegible]塔(双CD)	69/55	三国志曹操传	148/110	VRV 杀毒套装(特价)	260/100
时空幻境	35/32	风色幻想	69/55	[illegible]	50/48	瑞星世纪版杀毒软件	230/150
海之[illegible]歌(精装版)	98/90	天地劫(增强版)	69/60	[illegible] 4	50/45	KV300	230/150
火星计划 2	38/35	[illegible]	49/45	[illegible]	98/88	东方快车世纪号(典藏升级)	48/45
可爱小猫咪(中文版)	35/32	龙神	69/58	[illegible]	60/55	WIN2000 家用版	98/80
七国演义 2	148/135	[illegible]	69/60	新天地互动多媒体		开天辟地	128/110
神秘岛 2 星之断层	50/48	乱世奇缘	25/23	[illegible] 2100	38/35	金山词霸 2000	28/26
天子传奇(3CD)	49/45	新西游记	50/40	[illegible] 2000	38/36	金山快译 2000	28/26
狩魔猎人	48/44	刘备传	89/75	[illegible](中文版)	35/35	金山书信通	28/26
轩辕剑 III	129/119	[illegible]	69/60	[illegible]	50/50	PHOTO [illegible]	40/35
主题公园世界	50/46	[illegible]	35/34	[illegible]	35/34	金山单词通	28/26
春秋英雄传	35/32	[illegible]	69/55	[illegible] I、II、III	188/175	金山打字通	28/26
[illegible]小组 3	98/88	霹雳英雄榜	69/58	铁路大亨 II(中文)	25/23	[illegible]英语	25/23
人鬼情缘(2CD)	38/38	风色幻想 SP 封神之剑	48/45	铁路大亨 II(资料篇)	25/23	[illegible]	99/80
地都魔域传	38/35	[illegible] II(4CD)(普通)	69/60	中华名枝	25/23	[illegible]电子图版(三维)	1680/1580
金银岛	98/90	天子传奇	49/45	劲爆极限滑雪	50/45	北京电子地图 2000	18/15
风色幻想 SP 封神之剑	48/45	火箭宝贝	69/59	光谱资讯		网页制作图案素材集锦	20/18
东方传记	49/44	守护者之剑 2	69/60	移民计划 2	38/35	[illegible]	38/35
圣灵骑士	49/49	守护者之剑外传	69/60	五子棋大师 2	30/25	特价精品	
时空之轮	38/35	地狱门	69/58	[illegible]	35/28	机甲猎人	19
[illegible]官司	38/35	战国美少女 2	69/58	麻将大师 2	28/26	[illegible] 97	30
侠客新传	29.9/28	电子艺界		战甲天下 2	50/40	[illegible]	30
三国演义 III	49/45	摩托英豪 II	38/35	其它		[illegible]	25
麻烦大了	38/35	摩托世界锦标赛	50/45	[illegible]	38/35	[illegible]	19
红街(软件与光盘)	25	F16	35/32	世界足球经理(中文版)	38/35	[illegible]	15
超级医生 3	38/35	米格 29	35/32	横扫千军	50/45	玫瑰纹身	30
永远的伊苏	60	[illegible](限量)	50/45	横扫千军 2 之天国风云	48/45	摩托英豪	30
战争纪事	38/28	将军	60/55	英雄无敌 III(中文版)	48/45	[illegible]	40
恐龙危机	48/45	救世传说	60/55	[illegible]	35/30	[illegible] II	48
咕噜一族	50/40	极品飞车 5 [illegible]世界之旅	60/55	[illegible] 99	138/110	银河飞将	56
圣剑入陆	38/32	FIFA2000	50/45	[illegible]	39/38	[illegible]	35
雷电 III	30/24	NBA2000	50/45	[illegible] 2 之[illegible]	49/45	地球 2140	20
银狼传说 3	29.9/24	模拟人生	68/60	家园(中文版)	48/45	[illegible]	30
真侍魂	29.9/24	绝地风暴 II	48/45	梦幻西餐厅 II	38/35	[illegible]	30
欢乐综艺王	28/25	未来战警	50/45	猎人专家 2000	28/26	星际围攻	50

欢迎加盟捷径俱乐部

只有捷径会员才能够享受到低价格购买高档软件、游戏的优惠

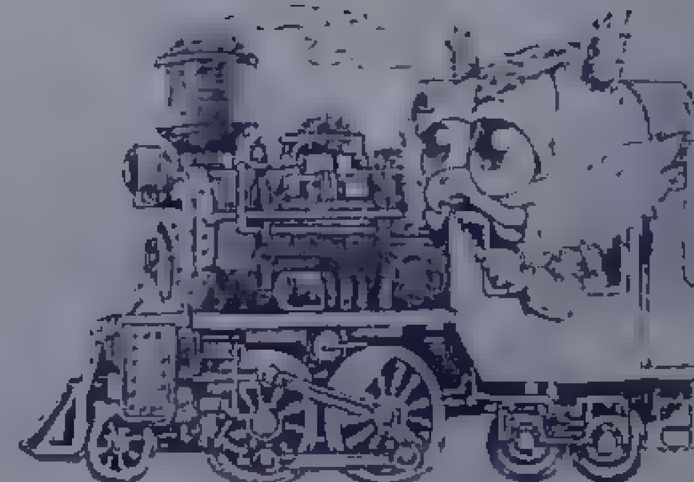
捷径推出 **五折~八折** 会员卡,加盟从速

入会办法:

1、每人只需交 10 元即成为捷径公司的会员,每年会费 10 元;
2、会员不仅可以享受 5~8 折的优惠,而且还可以以 8.5 折购买所有最新上市的游戏;
3、免费为会员提供软硬件的咨询服务;
4、会员免费获得各种正版软件目录及产品的介绍。

邮购办法:

1、在汇款单上详细注明会员号、姓名、地址、邮编、购买软件名称数量;
2、会员若在捷径公司有余款可累计在下次汇款时一同使用;
3、若软件在运输过程中有损坏或有质量问题,全部免费调换;
4、软件每套邮费 5 元,特快每套加 30 元邮费;
5、非会员所有软硬件全部为原价;
6、若邮购中有任何问题,请打电话与我们联系,邮购者请您留下电话,以方便我们之间的联系(010-68520836)。



捷径硬件专栏　邮费 10 元

美创 TNT2 16M	430 元	阿波罗 TNT2/32M/M64	660 元
赛友 TNT2 16M	490 元	大白鲨 44X1 代	430 元
VooDoo RUSH	300 元	大白鲨 44X2 代	460 元
野人 4/32M	500 元	世纪互联上网卡(100 元)+鼠标	100 元
野人 4/16M	390 元	双飞燕鼠标	30 元
iT40/8M(维欣)	290 元	六键手柄	40 元
9880/3D/8M	260 元	八键手柄	60 元
美创标准版 TNT2/32M	900 元	科瑞跳舞毯加厚	50 元
		科瑞跳舞毯周边带灯	50 元
		科瑞跳舞毯接电视	180 元

正版"100"——6 张光盘 100 元,邮费 10 元

游戏类	电脑教育文化类	百科知识
FIFA98	多媒体电脑的秘密	商海纵横
大唐诗录	全国计算机等级考试教程一级 B 类	百家姓
露营飙车	妙手点拨 3DMAX	魅力兵法—女性篇
玫瑰纹身	金山词霸 3	新中国邮票全集
世纪战略	轻轻松松学中文 EXCEL97	世界流通铸币
生化悍将 2 复活	美语每日一句	中国烹饪
圣域争辉—无畏勇士	移民美国	鲸的世界
海底文明	装机驱动之超频 2000	三维立体画大全
凯兰迪亚传奇 3—玛尔寇的复仇	疯狂英语	家庭诊治小医生
宇宙冒险家	通关圣手	最新中国家庭美食
极道枭雄 1	听霸	中国民间吉祥图案
陆空战将	魔幻天下	居家理财小财神

软件世界光盘月刊

PC任我行

2000年第9期

手册要目：

- 多轨音频编辑软件新秀—VEGAS
- 精巧的备份工具—Backup Magic
- Windows 98的保护神FirstAid 2000
- 网上搜索技巧
- IE 5应用技巧荟萃
- 上网只需一线通
- 每月装机
- 网络游戏面面观

A盘内容：

精品示用：联想问天500电脑、ACER640BU扫描仪、HP1125C喷墨打印机、三星N E Y C A [illegible]

[illegible] 2000年7月全文

B盘内容：

[illegible] Dreamweaver篇

[illegible] 价值68元的网站一卡通（上网卡）

每月一期，售价20元 全国邮局均可订阅 邮发代号：82-969

各地主要软件专卖店、书刊零售点均有销售 本社开展邮购业务 社址：北京市海淀区复兴路乙12号恩菲科技大厦425B室 通信地址：（100038）北京3811信箱 软件世界杂志社 电子信箱：minoxy@swm.com.cn 电话：010-63955811-2/3/4转36 传真：010-63955881

一本特别实用的大众电脑月刊

订阅代号：2-41

电脑时空

订阅全年杂志即有机会参加幸运大抽奖！

《电脑时空》杂志由国家信息中心主办，是一本面向办公室、学校、家庭的广大电脑爱好者，突出实用性、知识性、趣味性和新颖性的大众化电脑月刊。

她深浅适度地推介电脑使用中的最新最实用的经验与技巧；精彩纷呈地展现与你工作、学习、生活息息相关的电脑软硬件的最新品牌与应用。她崇尚朴实清新的风格，实用实在的内容，专为渴望知识、渴求进步的电脑初学者和电脑爱好者量身定做。

当你打算购机、升级时，她可为你作顾问；当你应用有难时，她能成为你的高参；当你在电脑时空中畅游时，她更愿成为你的挚友。

每期定价7元，全年84元。订阅代号：2—41。
可随时随地随意通过邮局订阅或向杂志社直接邮购（邮购免邮费）。
每月1日出版，每期120页以上；图文并茂，印刷精美。

主要栏目：专题策划、经验与技巧、硬件阅兵台、实用软件、网络风景线、游戏俱乐部、时空论坛等

地址：北京市三里河路58号电脑时空杂志社 邮编：100045
电话：010-68557384 68557385 13901361357 网址：www.cybers.com.cn

上网，很难？茫然？费钱？

…

想简单？想省钱？容易！

《数字生活》搞定！

我们每期精挑上千个网址，细选数百个网站，搜罗上百条冲浪技巧，指导人们进入网络，是上网的指南和帮手。

杂志社地址：北京市海淀区复兴路乙12号恩菲科技大厦627B
邮　　编：100038
邮发代号：2—705
网上订购：http://www.ccidnet.com/netlife.html
联系办法：010-63951783、63951155转2015
E-mail：netlife@ccidnet.com.cn

赢家（下）

文/阿 亮

五、血战

预选赛对于我来说还是相当轻而易举的，排名在飞速的飙升，我仿佛又找到了昔日的感觉。从成绩列表上，我可以清楚地看到自己的名字已经向前12名挺进，而God Killer的水平竟也一点都不逊色，甚至有好几次都超过了我！这着实令我吃惊不小，目前网络上能够达到这种水平的——我已知的——就只有Peter Yang一个而已。

最后我和God Killer的成绩是27:26，分别列在预赛的第11和12位——这并非是因为我们的水平有限，而是因为我们参赛的时间比别人晚了许多。整个预赛，我们只交过两次火，为了争取时间挤掉其他的参赛选手，我们几乎达成了一种默契——与其消耗时间在不必要的周旋上，不如倾尽全力扫清其他障碍，把彼此间的对决留到最后一刻

"Rules of the Final Contest:Round 1(决赛规则：第一场)
1、比赛限时20分钟
2、比赛胜负判定请参照大赛规则
3、……
比赛场地:Q2DM1
比赛状态:Death Match(死亡竞赛)
Now Loading……"

终端开始迅速的运行起来，装载着地图、贴图、人物以及各个选手的信息……

我被分配在Client 10——倒数第二个参赛者，而God Killer则是最后一位，也就是说，我们都非常幸运地赶上了选拔赛的最后一班车。

这张地图是网络上最流行的对战地图之一，对我来说，闭着眼睛都可以将这里完整地走上一遍。每个选手出现的地点都是随机的，我的运气显然比较好——这地方的正下面是一条甬道，那里有威力和杀伤范围都极佳的Rocket Launcher(火箭炮)。

从方形的天窗跳下去，还好，没有玩家出现。我迅速掉转过身，将Rocket Launcher拿在手里，然后想都不想地朝着甬道出口放了一炮。果不出我所料，一个拿着Chaingun(手提冲锋枪)的家伙急急忙忙地冲了进来，正撞在了我的炮弹上——刹那间血花飞溅，这个可怜虫还没回过神来就已经粉身碎骨了

与此同时，屏幕上方出现了提示条："Blood was hang up by God Killer' s Railgun！" 好快的身手！就在我得分的同时God Killer也"开斋"了！

Railgun，这种依靠强力射线杀伤对手的武器只有在水底的密室中才有。既然God Killer用它杀人，那就说明他在水边！那里紧挨着弹药充足的中庭，所以肯定也是战斗最激烈的地方之一，估计他一定会去浑水摸鱼，我不如去那里找他！

出了甬道向右是一架升降机，通过它可以来到三层的天台，那儿有一个通往中庭的斜坡。

走进中庭，这里已经是一片战火了，但是却不见God Killer的影子，只有两个玩家在一个大医疗包前面用投弹枪对决——真是一箭双雕的大好机会！于是，我放弃了寻找God Killer的想法，决定先把这两个家伙拿下再说。

我小心地闪避着横飞的流弹，一边以箱子做掩护悄悄向对手摸去，两位兄台正对火对得不亦乐乎，一点儿都未觉察到我的偷袭。好了，目标都已进入了射程范围，角度、距离、场地都对我十分有利，我估计只需二、三发炮弹就可以送他们上西天，之后那个大医疗包就是我的了！

"Perfect！"我兴奋得头脑一阵发热

然而，就在我准备开火的前一秒钟，那两个酣战的玩家却突然同时朝我躲藏的地方转过身来，手中的投弹枪也都换成了Chaingun。霎时间，刺耳的轮机转动声夹带着密集的子弹像一条残忍而辛辣的毒蛇，准确无误地向我躲藏的箱子窜过来。

"该死！好狠毒的陷井！"我心里暗骂，原来他们早就发现了我的举动，却一直佯装不知，继而用假象引诱我"潜伏"到他们身边——原因很简单，当他们进入我的射程时，我也同时进入了他们的射程，老天爷从来都是最公平的。

Chaingun这种武器我再了解不过了，它是通过轮机转动连续推射子弹的，虽说单发子弹的杀伤力一般，但射速却极快，用来追杀敌人或将对手逼迫到防御死角上是再好用不过了。我当然知道一旦被这两个家伙包围会是什么滋味，电光火石之间，我的大脑在飞快地运转——向后退？显然是不行的，面对子弹最密集的Chaingun，退进箱子和墙壁的狭窄空间里，无异于自寻死路。看来，唯一的办法就是冒险前冲，如果我能安全到达庭院中央的宽阔地带的话，以Chaingun的子弹威力自然敌不过我单发杀伤力极强的Rocket Launcher了

心念一闪，我先假装作了一个后撤动作，那两个家伙不虞有诈，端着Chaingun就跟了上来，此时，我却猛地将移动方向改为直线前冲，稳！快！准！恰好在两个对手的阻截当中穿了出去。

他们两人显然没有料到我会使用这么冒险的战术，当我分毫不差地从他们的火力网中突围出来后，旋即一个180度急转身，同时扣动了扳机。敌人此时根本来不及转身，只好拼命向侧面逃窜，这正中我的预料，只听"轰、轰"两声脆响，两个人正好坐在我那略带了提前量的炮弹上，在火光和硝烟中倒了下去。

我看了一下自己的HP，还好，伤势不重。但是，一种不祥的感觉在心头徘徊不去——他们是怎么发现我的行踪的呢？莫非……忽然间背后发凉，迅速调转炮口对着墙角大医疗包前的黑影扣动了扳机，但是，一切都已经太迟了——"兹！"这是Railgun发射的声音，我的炮弹还没有打出去，眼前已经是一片火红，"挂"了！

刹那间我不禁呆住了——Railgun，God Killer！一切都是圈套，那两个手持Chaingun的家伙也只不过是God Killer为了引诱我上当而布下的诱饵。为了让我放松警惕，他甚至连近在身边的大医疗包都不接；为了狙击我，他不惜牺牲两个同伴的性命，好个心狠手辣的家伙！我就好象一个贪吃而愚蠢的猎物，迫不及待地往他布置好的圈套里钻，而他却好象一个残忍冷酷的猎人，守候在阴影中等待着我乖乖的上当，然后在适当的时候给我致命的一枪！

"怎么样？我的冠军，不是说要给我好看的么？"

"你这个卑鄙的家伙！"

"哈哈，我是一个卑鄙的胜利者！但是，只要你赢不了我，你就什么也不是！"

我不得不承认他的话有一定的道理，在这个你死我活的战场上，从来胜利就是最终的真理——不管用什么手段，胜利就是胜利！看来要想打败他，只有拼尽全力。

我收拾了一下心情，又投入了"血腥"的战斗中。这一次我可不会再犯同样的错误了，God Killer似乎也开始渐渐进入了状态，我们两个的得分在交互攀升着——就好象当年我和Peter Yang决战时一样，只是不知现在的Peter Yang怎么样了？

眼前的紧张情况令我无暇思考Peter Yang的问题，既然有这么多的黑客和游戏高手侵入了这个比赛大会，而且两位至高无上、主持公理的"天神"都已经被刺杀了，唯今之计就只有凭借手中的武器来粉碎老虎的阴谋。

不知不觉中，第一轮20分钟的比赛就这么结束了，God Killer是以35人的总成绩列在第一位，而我以32人的成绩紧随其后。

"以你的水平，我们完全可以协作起来操纵整个比赛，而且肯定可以做到天衣无缝。到时少不了你的好处！"

"少废话！Peter怎么样了？"

"呵呵，请放心，为了保证计划万无一失，我们的老板现在已经派了几位好手前去保护Yang先生了，他现在正乖乖的呆在服务器旁边。"

"你们想对他怎么样？"

"不怎么样——比赛结束后，只要最终成绩一公布，他就可以回到往日那安宁祥和的生活了——他继续开他的公司，我们继续赚我们的钱，两不相干。"

"你们这些卑鄙小人，就不怕我和Peter把你们的阴谋揭露出去？！"

"不不不……我们虽然是地下的赌博公司，但是却很讲求公道，自然不会让你们白白受苦。事成之后，Yang先生的银行户头里会收到比存款高出几倍的酬金。当然，如果你们轻举妄动的话，这笔来历不明的收入就足够你们向司法部门就涉嫌地下赌博和受贿操纵比赛的问题解释上半天了……"

"我可没有你们'花旗银行'的户头！"

"呵呵，这个我们也知道……但是依你的个性，连累好友的事也是做不来的。你总不会看着Peter Yang就此名声扫地，公司倒闭，甚至无法生活吧？"

的确，如果只我一个，大可不必受他们的气，但是Peter Yang却不一样，他有家、有事业，如果他的公司因为受到警方的调查而无法运营的话，对他将是一个很大的打击。更要命的是，他的相当一部分客户都是从网上慕名前来的，他们看中的是Peter Yang在"风神"大赛上的名气。"名人效应"就好象一把双刃剑，既可以让Peter Yang因美名而飞黄腾达，也可以让他因诋毁而背上欺骗网友甚至受贿的败名，从而使他的电脑产品受到全面的抵制。

我看着自己因为紧张而微微发抖的手，就是这只手曾经夺取过两届冠军和一届亚军，但是现在，它已经不再是那只战无不胜的手了，追寻猎物和杀人的感觉已经不如当年敏锐，也许，我真的是"老"了，但是为了Peter Yang的嘱托，我也只有拼尽全力，决不能轻易屈服！

六、势均力敌

第二局的决赛很快就要开始了，我知道这一局只许胜、不许败，而且要尽量阻止"Tiger"的爪牙混入第三局的比赛，否则，要在这最后的决胜局中翻身就更困难了。所以，我们第二局的比赛成绩还是很接近，只是这一次是我稍微占了上风，成绩为24:22。但是，因为竭尽全力和God Killer作战，我再也没有多余的力量去阻止"Tiger"的其他帮凶进入最终回合。

"很不错嘛，这就是你的全部实力吗，我的冠军先生？"

"怎么，你害怕了？"

"No、no、no……我只知道我还要帮助其他的盟友进入最后的决赛。"

"你想怎样？有种就和我单挑，靠那些走狗帮忙，有什么值得夸耀的？"

"不要激动嘛，我的老乡。我也是这么想的啊，不过我的Boss认为还是稳妥一些的好，毕竟你的实力还是值得我们重视的。

顺便告诉你一个不大好的消息——进入决赛的4个选手中，除了你之外都是我们的人。”

我的头上不禁冒出了冷汗。对付一个God Killer已经让我头疼万分了，现在却还要防备另外两个人，而且还都不是吃素的！

“这样吧，我会帮助你。”God Killer忽然丢过来一个奇怪的纸条。

“帮助我？”

“是的，我会帮你对付另外两个参赛者，直到他们重生的机会全部用完为止……”

“然后呢？”

“然后当然是我们的决斗啦。你觉得如何，我的冠军？”

“你为什么要这么做？”

“不要罗嗦，你答应吗？”

“好，我答应你。”

“很好。我们约定——在其他的两个参赛者退出比赛之前，绝不交战，怎么样？”

“……”

“放心，我不会违约的。”

“那Peter Yang呢？”

“放心啦，比赛结束后我们一定会还他自由身的。”

“好吧。”

我考虑了一下，如果我不答应God Killer的话，一旦在最后的决赛中遭到三个顶尖高手的围攻，就绝没有任何胜算了；而如果和God Killer单挑的话，说不定我可以找到他的弱点并将之击败。从这个角度上讲，这是我唯一的机会，也是最终的机会了！除了给God Killer信任，我别无他法——即使他真的背着我搞阴谋也只能相信他。

七、赌

这是一个电脑新近制作的地图，但是凭着老到的经验我很快就适应了比赛场地，并在熟悉地形的时候顺便撩倒了同样在熟悉场地的两个对手。有人说遭遇战是最能体现玩家水平的，我很同意这句话。

God Killer并没有食言，我们在熟悉场地的过程中数次碰面，但都没有开枪、没有“说话”，我们的目标是以最快的速度“清理”掉这块场地上的绊脚石，好腾出一个没有任何干扰的决斗场地。相信，我俩连手作战的能力，恐怕现时的网络上是没有任何组合可以抗衡的——如果换成我和Peter Yang搭档呢？比之又如何？我虽在这里“拼命”，却还有些自由，而他呢，在“Tiger”派出的“保镖”的监护下恐怕不会好过吧？如果我能够在决赛中取胜的话，他们会不会对Peter Yang不利？

“轰！”一发炮弹落在我的身侧，尽管我极力闪避还是被震伤了。残酷的现实又在提醒我——现在是最后的决赛，根本没有时间让我左顾右盼。我立刻以最快的速度还了一炮，准确命中！那家伙还没有“挂”掉，看来是有足够的护甲。他马上向附近的医疗包奔过去，同时也把他脆弱的后背毫无保留地“卖”给了我。

我的嘴角浮现出一丝残酷的冷笑——即便是取得了这个医疗包，他的HP还是不够挨我一炮的，难道他被打坏了头，连基本的加减法都不会算了吗？

我手中的Rocket Launcher准确无误地将炮弹射到对方的身上，但是本来应该死去的家伙却依然站着，并且回身就是一枪。

我差点就中了暗算，所幸历届比赛养成的习惯，使我从来对还没倒下的对手失去警惕——我及时地闪到一边，并不失时机的给他补上一炮，可怜的家伙就这样拜会上帝他老人家去了。

这是怎么一回事？一个普通医疗包最多可以恢复50点的HP，怎么能抵挡火箭炮的强力伤害呢？难道这是一个Bug？不对！比赛地图是Peter Yang提供的，在赛前肯定是经过了严密而精确的测试，不可能、也不允许出现任何Bug的。如果真是Bug的话，那这家伙显然早就知道了，否则也不会不顾一切的跑过去，还反身给了我一枪？幸好我的反射神经还没有坏死——严格的说是它救了我。不过我也没有时间验证眼前的这个Bug了，还是先消灭了碍事的家伙再说吧。

最后一个对手倒在了眼前，我看了一下积分和时间，我和God Killer都杀了10个，时间才过了6分25秒。那两个参赛者的复活次数恰好已经用完，而我俩都还没有阵亡过。

我告诉自己——决赛现在才真正开始。一切都很公平，我们在同一起点上，没有任何的干扰。

这一战的激烈程度，我几乎无法用言辞来形容，只有一个字——“极”。

《诗经·大雅》曰：“极，至也。”

恐怕没有人经历过这么紧张激烈的比赛，恐怕这样的比赛程度足以称为前无古人后无来者。我们都穷极我们的视觉神经、大脑中枢、甚至于直觉系统全神贯注的投入着，每一个照面、每一发子弹、甚至移动的每一步距离，都可能称为决定最后胜负的关键，我们不能不小心。

《吕氏春秋》曰：“极，犹终。”

我们两人都倾尽了全力，每多一分投入就多一分胜利的希望。没有什么好保留的了，我们都不愿带着遗憾称为输家。要输，也得轰轰烈烈、毫无保留的输一场！也许，现在结果对于我们已经不再重要了……

时间在我们的炮火纷飞中流逝，我们两个谁也占不了绝对的优势。由于我久疏战阵，对地形的适应上显然比不上God Killer；但是在战斗的“感觉”上他却不如我，因为做任何事情除了要勤奋之外，天分也是非常重要的——即使是一个网络对战游戏也一样。

所以我们依然僵持着，时间还剩下30秒了。我们的比分是16：16。但是因为God Killer比我先杀满16人，所以根据比赛规则，他的排名在我之前，我若是要取胜的话则必须再杀他一次。

按理说，God Killer只要将现在的比分保持到30秒之后就可以顺理成章、理直气壮地登上冠军的宝座了，但是所谓“求彼上而得其中，求彼中而得其下”，君不见中国队在保平即可以出线的比赛上也是没丁过一局么？显然，God Killer也是明白这个道理的，所以他定然不会采取消极防御的战术。

也就是说，现在谁能够再杀对手一次，谁就是最后的赢家。最后的一次，不是他，就是我。

而对面的最后决斗，终于在一场激烈的游击战之后不可避免的开始了。God Killer，他现在就站在我的面前，我们就这么对峙着。

这里的场地足够宽阔，足够让我们在这里决一死战。我的左手边是Rocket Launcher的弹药包，而弹药包的边上就是那个有点“奇怪”的医疗包。我的HP和盔甲还足够多，但是我的弹药却不足了——只剩下两发，而对付God Killer这样的顶尖高手，两发炮弹足够吗？我一点把握都没有，连百分之一、千分之一的把握都没有。连续的作战想必也使得God Killer消耗了大量的弹药，也就是说，我要想取胜的话就必须抢在他之前取得火箭炮的弹药，对他来说也是一样。决胜也许就在这个弹药包之中。

我马上以最快的速度向弹药包移动过去，同时闪躲着他的炮弹。God Killer显然是洞穿了我的意图，他也尽最快速地向弹药包移动过去。

“轰——”我们两几乎同时开炮，为了尽快取得弹药我们都没有闪躲，所以我们都“照单全收”了这一次来自对方的攻击。幸好有充足的护甲，否则早就魂飞魄散了。

快了，弹药就在眼前。

硝烟散去之后，在我眼前的却不是弹药包，而是God Killer黑洞洞的炮口。

刹那间我感到指尖的冰凉——还是被他先了一步。只要God Killer一扣动扳机，我所有的努力都将付诸东流。在那时，我几乎心灰意冷，想就此放弃算了，让他一炮轰掉我吧。

我想起了决赛前和God Killer打的那个赌，从来、赌博的人就得愿赌服输。我输掉了最后的比赛，没有什么好说的。

可是God Killer并没有扣动扳机。一只抓住了老鼠的猫并不急于吃掉爪子下那只可怜的小动物，他应该清楚的知道我现在那种心如死灰的感觉。想必此刻的God Killer正在体验着击败连续两届《风神之刃》国际互连网大赛冠军的成就感——不单只从实力上战胜了我，还从精神上将我彻底打垮了。一只弱小的、没有反抗意识的小老鼠能够对凶残的猫构成什么威胁呢？

一切都即将成为定局，还有10秒钟。不知为何，我的心中却闪现了一点灵光，虽然是稍纵即逝的闪现，我还是凭直觉抓住了它——那个有点“奇怪”的医疗包——它就在我身边不远的地方。假设是这样一个Bug：玩家在取得这个医疗包后，HP将会提升50点，系统默认玩家的HP为一个上升的数值；但是如果在同一时间内，玩家挨了一火箭炮，他的HP值就会因伤害而降低，这就违背了“取得医疗包可以增加HP”的程序设定，所以，电脑会再度将玩家的HP值提升到医疗后的数值。这样的推理也就解释了为什么先前那个家伙需要我用两发炮弹才得以解决。

只剩下最后一发炮弹了，也只有这最后的一个机会。我开始不顾一切地朝医疗包跑过去。我知道God Killer现在一定是在残酷的冷笑——即便我取得医疗包也不够挨他一发火箭炮的——和我原先的想法如出一辙。

God Killer决定结束我们之间“猫抓老鼠”的游戏，我听见身后有火箭炮破空的“嘶嘶”声。

赌一把，如果那个医疗包真的是一个Bug的话，God Killer一定不会想到我挨了他一炮之后还能活着，这时他肯定会失去警惕，要是我能在他发呆的一瞬间抓住机会将手里这最后一炮“送”给他，那么赢家就不是他、而是我了。但是，如果这个时机把握不准——稍微快一点或稍微晚一点，那么我真的就没有翻身的机会了。

“轰～～！”

八、赢家？赢家！

我成为了破天荒第一个三次夺得《风神之刃》国际互连网大赛冠军的参赛者。我如愿以偿地成为了最后的赢家。Peter Yang和他的公司安全了，比赛的优胜也没有落入“Tiger”的手中。

Peter Yang将“Tiger”的阴谋公布了出来，并说是靠我高超的战斗技巧和过人的智慧，才能彻底粉碎老虎的企图。于是，我顺理成章的成为网络上的“战神”和英雄。

此后，《风神之刃》迷们迫不及待地开始了网上庆祝活动，没有人追究“Tiger”的所作所为，顶多也就发篇文章谴责一下他们的卑劣行径，同时在文末大大的褒扬我一番，甚至有人声称，与我相比“Tiger”不过是只“纸老虎”罢了。

其实，由于比赛的最后10秒钟“跟踪摄象机”出了故障（据Peter Yang说是“Tiger”的人操作不当引起的），所以我和God Killer的生死之战没有被录制下来，也就是说——除了我和God Killer之外，没有人知道我是如何在最后关头挫败他的。

于是网上开始有人给我大造声势，说我在前面的比赛中是有意让着God Killer，同时也是为了隐藏自己的真正实力，最后10秒才让God Killer大吃一惊。还有个古龙小说迷，为此专门femme仿古龙笔法写了一篇网络游戏小说贴在BBS上，听说当日就上了本周十大热门话题之首，殊不知要是我有那么高超的本领，就不会赢得这么艰苦了。

有人则说，最后10秒的时候God Killer良心发现，放弃了抵抗毅然脱离了“Tiger”的控制，甘愿败在我的脚下。但是，要是God Killer是这种“慈善家”的话，那么也不会来干黑客这一行了。

还有人甚至在猜测，我和God Killer是一早就串通好了的，我早就有野心第三次获得冠军，所以才和God Killer配合起来上演了这一出好戏……

如此种种，我都一律不置可否，不问是非。不管一个人是功成名就还是身败名裂，周围总会有一帮穷极无聊者在卖弄他们的三寸不烂之舌，并以此为乐，这不能不说是一种悲哀。

但是却没有一个人说出了我的感受：那一战是赢的多么紧张、多么惨烈。虽然我是最后的赢家；但是我却没有胜利者在三次登顶后的喜悦，反而觉得我赢得是多么的不光彩——依靠程

序的 Bug 来取胜，就好象一个学生依靠作弊取得了第一名一样——虽然是很荣耀，但是心里却不怎么塌实

然而依然有一些疑团在困惑着我：God Killer 为什么会突破计算机高手 Peter Yang 的防火墙，并成功的“弑杀”了两位天神？在经过了全面细致的测试之后，作为最后决赛的地图是不容许各种 Bug 存在的，为什么这么大的一个漏洞居然没被 Peter Yang 发现？为什么最后的跟踪摄象机会无缘无故出现故障，以至于没有拍摄下我的获胜经过？为什么在比赛结束之后，God Killer 会消失得无影无踪，连一点痕迹都没有留下？

我带着这些疑团，度过了不安的一个月。也许是我太想获得冠军了，也许是我乐得接受这个皆大欢喜的结局，我一直都没有将如何击败 God Killer 的真相说出去。当然，在那个时候我认为那就是所谓的“真相”。直到我收到一封电子邮件，发信人来自一个匿名的 IP 地址，不过落款却写着“Peter Yang”

“Dear Bearmimi，

你好！首先再次祝贺你获得第三个“风神”的头衔，请相信，我是衷心祝贺你的

你也应该发现事情的蹊跷和许多不为人知的漏洞了——特别是那个 Bug，是不是？其实我就是 God Killer，God Killer 就是我。这样，你就可以很顺理成章地解释，我为什么能够这么轻易的将你刺杀了——别人看不到你，我却可以。当然，我也应该“死”去，这样你才不会怀疑到我的头上

很高兴看到你的游戏技巧并没有退步的迹象，但是公平的讲，你依然不是我的对手，那个 Bug 帮了你的忙。那当然是我故意留下来的，而且引你发现问题的那个家伙也是我特意安排的，因为我必须让你知道那里有一个 Bug。我知道你是一个相当聪明的人，一定能够发现它的——这样你才能够在最后关头利用它打败我。我知道你还是喜欢冠军头衔，所以，如果你依靠 Bug 夺取冠军的话，肯定在短时间内不会宣扬出去。事实证明也确是如此。

为什么不能让你在短时间内宣扬出去呢？我的老板——“Tiger”，要清算赌博的赢余，并把这些虽然肮脏却非常有用的东西“洗”干净，使它们变成基金会的合法收益。每个人都以为你成功地挫败了“Tiger”，是《风神之刃》国际互连网大赛的英雄和救星，其实，帮助我们赢得这场赌博的也是你，他们却不知道。严格的说，如果你不参赛、不夺冠的话，“Tiger”就不会有今天的暴利。

很简单，就赌博的策略来说，只有将赌注压在最有可能取胜的人身上才有可能得到回报，然而，在你和我被“意外”的刺杀之前，有多少人会料到你将参赛？又有多少人能估计到预赛排名 11 的人会拿冠军呢？老板果然神算——你顺利的当上了冠军，而且没有人在你身上投注，所以那些满以为别人会赢的“投资者”就只好将钱乖乖送进老板的腰包了。

你是赢家，“Tiger”也同样是赢家，用时下流行的话来说，这叫做“双赢”。

不要说我们卑鄙，也许我们的手段是不大光彩，但是你想想，那些妄图不劳而获、一夜暴富的赌徒们，他们有付出什么吗？为什么凭一个赌注就可以获得无须劳动便可得到的利润？好歹我们为了这个计划花费了大量人力物力，还动了不少脑子，获取回报也是应该的嘛。

你一定在想我为什么要加入“Tiger”，其实很简单，我要生活，我要养家，我要发展 当初我们不是已经宣布引退了么？那时我确实花费了很多时间来打理我的公司，很快有了起色，但那都是一种假象，我被“Tiger”盯上了，他们是不会让我安静度日的 很快我的公司就陷入了经济危机和信任危机，几乎无法维持下去 于是我向一个“基金会”求救，通过产权抵押的方式借到了资金…… 等我发现那家“基金会”原来是“Tiger”属下的一个组织时已经太晚了——他们的条件是要我加入组织——你知道，我得活下去，毕竟游戏和友谊都不能当饭吃啊！

我知道你一定想到了“为虎作伥”这个成语，是不是？但是你有没有想过，那些无主孤魂真的就是心甘情愿帮助老虎吃人的么？也许我会受到良心的谴责——如果我的良心不会在日后被逐渐消磨掉的话

记得古龙的书中有这么一句话：“最好的朋友往往就是最危险的敌人，因为没有人比他更了解你的优点和缺点。”你的缺点就是太容易相信别人了，我敢肯定，你在比赛期间丝毫都未怀疑过，我和 God Killer 其实就是同一个人，对不对？

我希望你能在这件事情上吸取教训，不要再被我这样的人蒙骗了

至于现在，“Tiger”的赌博帐目都已结算完毕，所以把真相告诉你也无妨。这是一封匿名的电子邮件，谁知道它是从那里发送出去的？虽然上面有我的署名，但却没有我的真实签名，要知道，“Peter Yang”这两个简单的单词，连小学生都会写的；再说，愿赌服输，那些赌徒们既然有选择下注的权利，那么在输掉这场赌博的时候，就有赔上赌本的义务，在某种意义上讲也是天经地义的。而且，我知道你一向重感情，毕竟我们曾经是亲密的战友和朋友，你不会不念旧的，对吗？

我知道你看完这封信之后，我们连朋友也没得做了——破镜虽然可以重圆，但是从光学的角度讲，那道反射面上的裂缝是无法弥合的。本来我们可以继续做朋友，继续保持这份对我来说万分珍贵的“友谊”，但是我还是要在良心没有泯灭之前讲出真相，因为，我多么希望我们能够回到那一段无忧无虑、整日在网络上拼杀的日子。但，人是现实的动物，毕竟我还要在这个人吃人的社会里生活，毕竟人力所能够左右的因素太少了。

衷心期望你能过的好。

你曾经的朋友 Peter Yang ”

我无话可说了。如果这封信不是电子邮件的话，我肯定会像电影或电视中表演的那样——将之撕个片片粉碎！但是现在我什么都不能做，只有笑，苦笑。

自始至终，我就好象一个无知的玩偶一样被人耍来耍去，而 Peter Yang 又何尝不是如此！也许我不知道自己是一个别人手下所操纵的玩偶，所以在扮演玩偶的角色时会好受一些，而且还会更认真一些、更投入一些、更卖力一些。而 Peter Yang 呢？明知是别人的玩偶，却只能一直这么摇头摆尾、强言欢笑着演下去，这何尝不是无奈中的无奈？

赢家不是赢家，不是赢家的却是赢家。

赢家？赢家！

编辑/石子

游戏的人和事

文/瞿炎长　编辑/AWEI

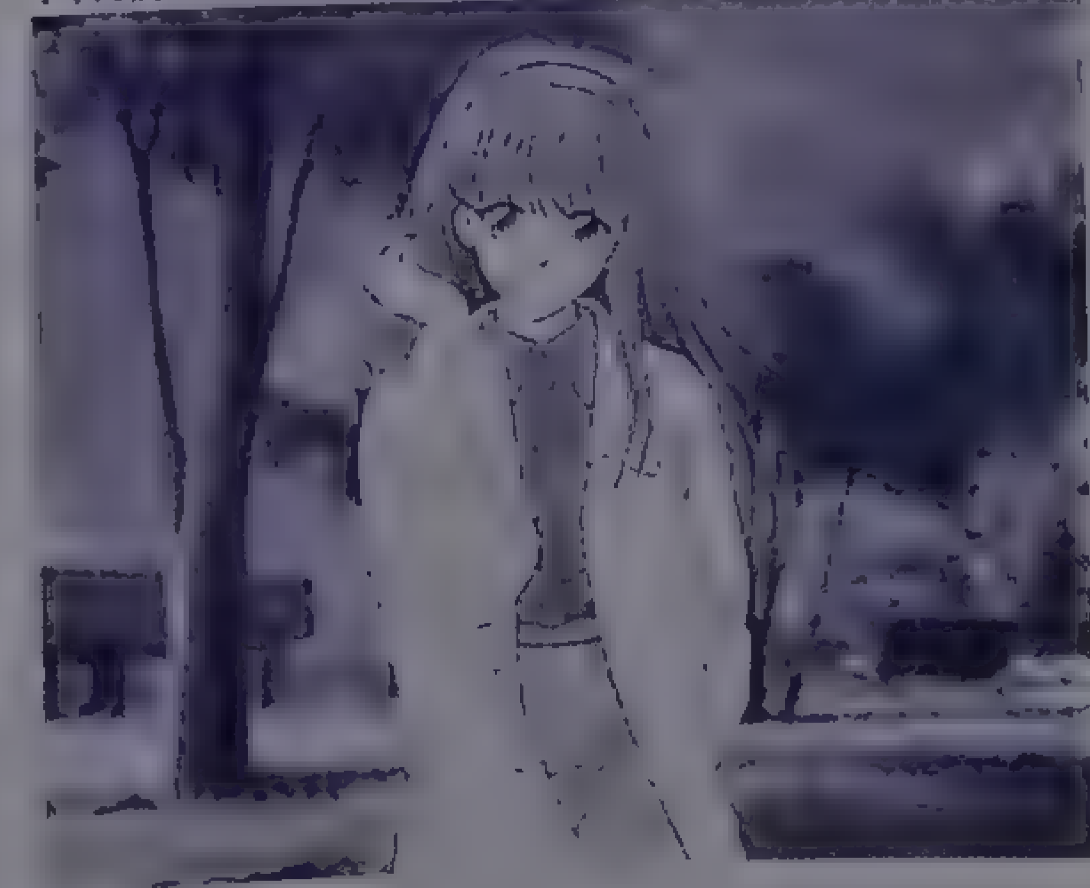
很久以来，我常思索这样一个问题：为什么如此喜欢一些游戏，愿意去买，愿意不止一遍地通关，不玩的时候也时常回味和与人交流；而另一些游戏，即使舆论非常叫好，我们却不会这般的欣赏。就像这大千世界的芸芸异性，对于你，有的形如路人，有的似曾相识，或许还有的一见如故乃至一见钟情，可是最喜欢的呢，恐怕只有一位，不是吗？也许你可以像涉猎众多游戏一样结识很多女孩子，但当要在排行榜上选出你最喜欢的唯一一个游戏时，就像问谁是你最喜欢的女孩，你一定会再写一遍那个心底最珍爱的名字。

把游戏比作女孩子，只是对青春易逝的一点感慨罢了。一转眼间，刚从高中毕业的同学们都到了大学的最后一年，在找寻工作的奔波和辛苦考研的奋战后回到家中度假，就开始了这样或那样的联络。偶然和高中坐过一年的同桌通电话，也许是疏于联系的缘故，刚开始交谈就陷入了沉默。想起了她念计算机，我忙问一句：“最近玩过什么游戏？”她笑了，笑完后又是冷场。我猜想我们心中同时追忆起一段经历，而时过境迁的我们却无法再从那时起追叙……

高三的夏天，骄阳似火，人心如煮。喜欢上电脑的我溜出校园，想玩一会儿散散心，迎面遇见她。我们从高二不同桌以来就很少说过话。她随便问道：“去干什么？”我说：“去玩一会电脑。”她突然来了兴致：“带我一块去试试好吗？”于是，电脑房熟稔的老板惊讶地发现我身旁坐着一个女孩子。其实我并不愿意陪一个女生玩，但既然来了，就本着一个游戏玩家的信念，向她宣扬电脑游戏的魅力。玩什么呢？《美少女梦工场Ⅱ》，小女孩用她的名字，我当然是父亲了，趁她明白之前已进入了游戏。首先是“我”对“女儿”训话，给她零用钱，令身旁的她不知道该生气还是该笑出来。然后，我用秘技进入“神秘商店”，加了一大堆钱，这下资金充足了，我们却展开了争论。照我的意见，“她”应该苦练剑术，勤学魔法，外出进行武者修行，收拾强盗消灭怪兽，乃至打败武神；她则坚持要“她”先买了各色时令的衣服，然后去学文学，练仪容，最多到教堂里参习神学。争论太多，操作太少，到快开始上课时，“她”才到我和她初识的岁数。第二天下午，她突然走来对我说：“我们再去玩游戏好吗？”我不假思索的扔下书本，又进入电脑房，开始新游戏。我们用姓名组合出小女孩和父亲的名字，开始了培养的历程，一人一个月。窗外的时间和游戏中的岁月在我和她均衡的换手中流逝着。伴随着对互相操控的评价，我们想起了很多，说的也很多：从进高中前军训的初识到曾经同桌的日子，到很长一段彼此静默的同窗时光里各自的努力、追求和信仰……谈的太多了罢，到该离开时小女孩依然没有长大成人。时至今日，我还常常想起那个小女孩，猜想她今后的人生道路。凝聚了我和她性格的小女孩啊！就像我们间的关系一样复杂。玩这个游戏，我和她用我们共同的“孩子”的人性唤起我们对旧日友谊的追忆和感悟。在结束电话后，我想，或许有一天会有这样一个游戏让我们全身心投入，而那时，将重续我们持久的友情。

新千年来临时，举家迁往南方的挚友寄来一张《篮球飞人》的立体贺卡。我仔细看后，发现樱木花道手持的篮球里有一句话：“小翟，何时再去联网？”

高考前抽空玩《命令与征服》，而当时全市仅有两台电脑可以联网！这两台距我校较远，为了省时间和抢机子，一放学，便可以见到几条身影和车影如鬼魅般窜出校门，在马路上以“追风少年”的形象狂奔。若逢暴雨如注，照样驱车破浪杀入游戏室。高考是一场战斗，我们是追寻战斗的激情。在作战中彼此的性格立现，有人爱打集团进攻，有人喜欢防守反击，有人擅长游击战，也有人习惯坐山观虎斗。想想当年联网的朋友，就清楚地记得他喜欢什么战术，“战如其人”嘛。在高考的压力下，我们常说：“何时去联网？”当到了大学假期大家联系时，还



《帝国时代》，似乎每次假期的接风和告别都是在联网战争中。有一天看《城市猎人》中有这么一段：寒羽良和他的美国搭挡米克重逢时，双方首先决斗，子弹对射干净后解释道："在战场枪林弹雨中生存下来的男子汉，见面时首先要以战斗辨别彼此的实力和近况，一场真枪实弹的决斗往往比彻夜长谈互相了解的还深刻。"读后不禁释然，难怪我们如此热衷于聚会中联网。人与人的战斗不仅其乐无穷，还可以使人的本性展露的淋漓尽致。庄子说："率性而生，是谓真人。"可以理解为按自己本性作为的人，才是真正的人。至少，我们在联网中，在朋友面前，不用虚伪地掩饰自己。但愿国内的网络发展更快更好，随便哪一天都可以抓起电话，对远方的他说："何时再去联网？"

和朋友一起玩游戏是最快乐的吧！可是，你是否体会过其它的滋味呢？去年我玩的最多的游戏是 PS 上唯一的中文游戏《三国志Ⅴ》，和我一起玩的是大学的同学。这个游戏我们玩了半年多，屡屡因为时间的限制而不能够彻底统一。到了暑假，他约我到家里住几天，要把我们间积存的战争做一了结。"现在进入三国时代！"他在西凉，我在桂阳，分别是一方小君主，手下是各人的朋友。没有几年，我收编刘表，剿灭孙坚，平定张鲁，尽得吴蜀之地；他起兵自长安杀至洛阳，取北平，定襄平，俨然魏主再世。到凌晨一点已经打了十四个小时，以前打到两人天下时就会息战，今天我们下定决心："无论死生，必须有一人统一天下。"在正式作战前我们签订了五年的盟约准备。于是双方的嫡系部队（朋友）皆出外访仙寻宝，增加经验值，回来则升迁要职。历史长河中，五年弹指一挥间，盟约结束之日，我凭借一月多三条指令和一百一十万对六十万兵力的优势展开了全面进攻。他不与我正面战斗，军队不断后撤，最后六十万大军、百余名战将坚守在长安－弘农－洛阳－宛一线，城防和民忠都是最高，首尾相顾，无懈可击。虽说我拥兵百万，可是程序只允许一战出动十支部队。所以我仿照诸葛亮在"隆中对"提出的，一线屯集于汉中，走祁山进逼长安，另一支则是我和我的朋友所率的超精锐部队直取宛城，这就是决定三国命运的大决战。手下诸将，宝刀名马人人皆备，可是君主中计了，我身陷敌阵，各将也多处混乱之中。在新一轮的进攻前，我挥舞倚天剑，催赤兔马杀出重围，而九员大将尽皆被俘。他毫不犹豫，劝降不肯归顺者一律斩首。这样，几个我的、也有我们共同的朋友消失在历史的天空。我突然想哭，却不知为谁落泪；他为胜利而笑，却怎么也笑不出来。试想当年我们各据一方，面对屏幕，谈笑间逐鹿天下，是何等的豪情纵横；一夜间成王败寇，朋友或死或降，情谊荡然无存。突然明白了游戏中人物常说的一句台词："生逢乱世，身不由己。"那是在乱世啊！还好，那不是真的。和朋友一起完成事业是人生最大的快事，而为了某些目的朋友间互相残杀，却又是世间最沉的悲凉。《三国志》却能将这二者如此奇妙的结合在一起，真是难以形容。这一战并没有彻底打完，他默默的看着我删除了记忆卡中几个月来心血凝聚的人物档案。争强好胜是人的本性，但是无论到何时，都不能伤害友情。

游戏与友情写完了，那么该写什么呢？若说最令人动情的游戏，无疑是《仙剑奇侠传》。为什么这么说呢？因为我觉得这个游戏很像她，若不是为她，我怎么会倾注如此多的激情与痛苦

记得第一次拥有电脑是高考结束后借来的一台没有光驱和声卡的康柏笔记本。千辛万苦拷进去《仙剑》，不想此硬盘版甚是粗制滥造，使"天师符法"、拣任何道具立即死机，对战 Boss 三个回合内如果攻击就得花屏。于是我打不还手，委屈求全，总算坚持到扬州城……系统崩溃。最后无奈格式化了，再装上另一版本的《仙剑》，拷入崩溃前的进度，啊！我的侠客之行终于在风和日丽中进行。半夜里一个人玩的时候，右手在键盘上纵横驰骋，左手边放着冰淇淋、可乐、葡萄酒，还有几碟花生米火腿肠之类，背后音响里放着震撼的音乐，好不惬意。但是最痛苦的事发生了：当李逍遥挥出致命一击，拜月教主倒下时，硬盘嘶哑的叫了几声，画面定格……面对着这次终极死机，我不断的安慰自己说："结局是一场悲剧，别看了。"然而又过了若干时间后的一天，还是忍不住重装了这个游戏，也终于看到了结局。

就像她一样，最初认识她也是像盗版一样的非正常途径。虽然我像对待 Boss 一样忍让，也难免有一天不能继续。后来她说我们不再谈过去，算重新认识，我就强迫自己像格式化一样淡忘记忆，可是像拷出的进度要谁能全忘记？和她重新相处的那一段时光，岂不比玩游戏更快乐——为了她，便失去这些有什么可惜！最后她在我们该确定什么的时候远去异乡，再无音信，只留给我一个定格的画面。难道我不知道结局像《仙剑》一样是悲剧，可我还是决定自己去见她，见这个结局。就是这个假期中的一天，天阴暗，她的神情也冷淡。离开她的时候，雨一直下，令我想起游戏行将结束时"雨"的旋律。淅淅沥沥的雨，每一滴都听得见声音，令人伤心欲绝。纵然是临近生离死别，赵灵儿依然说："该面对的，总是要去面对……"我对自己说："该面对的，总是要去面对"。她给我带来的有快乐亦有痛苦，当时我想："有一天我会重玩这个游戏的，就像我会再喜欢一个女孩子。"之后的岁月中，这句话不知道对自己说过多少遍，有如不知又把《仙剑》翻过多少遍。世间不如意事甚多，每当遇见不堪正视的事时，我心里就会又浮现出那句坚强的台词。

不过有一件说不上遗憾还是骄傲的事，我真的再没有喜欢过一个女孩子。

心理学上讲人的潜意识，通俗的电视剧和小说也总有这么一句台词："人一辈子最爱的人只有一个。"可是我究竟喜欢什么类型的呢，这恐怕是所有男孩困惑最久的问题。《心跳回忆》上市了，我买了一套，没耐心玩，放了半年多，倒是和它相关的介绍、攻略、小说看了不少，想不通小日本的简单游戏怎么会这么吸引人？后来一个人在家的时候猛玩了几天游戏，看到这张光盘，产生一个念头：我不看攻略也不管结果，完全按自己的习惯去玩一遍，会怎么样呢？

开学了，我的身心恍若回到了自己进入高中的那一天：在校门口分班的名单上我看到童年相识的藤崎诗织和我一班，据说她是全校公认的偶像。不过那和我有什么关系，她当我是朋友，我视她为童年玩伴，偶然打个招呼就可以了。奇怪一些男生到我家里玩的时候，三言两语之后总要有意装无意的问她的地址和近况，如是几次，我都烦了，忍不住说："难道和她住的近就是我的福气，值得羡慕吗？凭什么我一定要了解？我就是我自己。"许是这句话的缘故，到毕业前我没有和诗织说过一句话。高中的日子一天天过去，随着各方面活动，也认识了一些女孩子。爱好文学，我加入了文艺社，认识了如月未绪。她确实姿容娴静，又喜欢文学，我动心了，约她一块看书，还有一次和她一起看电影。恰好是流行一时的《廊桥遗梦》，她看着看着情不自禁的落下眼泪，而我却几乎笑出声来，说："这部影片真是无聊。"我知道这么说给她印象极差，可我决不会违背自己的想法去讨好她。道不同不相为谋，很快我转会到了新喜欢的电脑社。社里的纽绪结奈很令人瞩目，我那种随心所欲，无知者无畏的话语倒很合她的胃口，大家一起在社团的时候很快乐。有时候放学一起回家，路上研究我们共同感兴趣的话题也蛮有意思。只是我总在疑惑："我是因喜欢她而喜欢电脑吗？除了这方面我们还聊过其它的吗？"答案是否定的。其实我宁愿她是一个男孩子，大家为一个课题同吃同住，为玩一个游戏通宵达旦。就这样，我和纽绪也疏远了。我的为人爱说爱笑，无意中认识了片桐彩子。她的活泼开朗让我人眼前一亮，何其的光彩夺目！和她一起的时光，好像是高中最亮丽的色彩，我们俩成天说个没完，甚至一起逃过课，我猜想找到了追寻已久的那一半——通常叫梦中情人。可是，渐渐的有一种察觉，虽然我以胡闹著称，然而我无法忍受她的闹腾。后来在出外旅行中，尝到了虹野沙希的便当，好吃之余开始交谈，她对男孩子的要求很高啊！只交谈过这一次，说完话想起一位父亲对即将走入社会的女儿说的一句话："不要去喜欢想改变你或者你想改变的男孩子。"这句话对男孩也适用。圣诞节在伊集院丽家里被人引见了校花镜魅罗，那一幕至今难忘：她用眼光打量了我一遍。"打量"英文为 Look up and down，就是说她把我从上→下扫了一遍。我转身就走了，嘴里吟着这样一句诗："安能摧眉折腰事美女，使我不得开心颜？"

最后一年的圣诞晚会，伊集院家门口，我因近来仪容不整被拒绝进入，也就在这时，听见有人用微弱的声音叫我的名字。"你是…美树…原…同学。"不知怎么的，那天送她回家的路上，基本都是我在说，她静静的听，后来我也像受到她性格的感染，话也越来越吞吞吐吐。说的什么我忘了，还捡了一只好可爱的小猫。后来的日子过的越来越有趣，可惜应了一句话："中学无限好，只是近高考。"考试终于结束了，结局我知道，我不想欣赏这个结局动画，怕为难羞涩内向的她。我真想主动约她在传说之树下见面表白。游戏是游戏，游戏里的传说更不可信，可是我愿意相信这个传说。我用自己的青春和个性作了尝试：很久以来迷恋和追求的往往只是心中的幻像或情感的臆造，真实的人、真实的事，往往并不如想象的那么好，有时是一时的动心，有时是片面的相投，有时是自我的互补或寻觅，而真正的心底里喜欢的，我想我已有答案了。

游戏太多，回想起来，最爱的就这么几个。再想想，这些游戏让人爱之甚深的缘故，最重要的是在各方面渗透了人性的真实，情到深处，不能忘怀，那么为之付出又会吝啬吗？所以我想国产的电脑游戏应当在其主题和游戏方式中充满代入感，玩的时候如同体会自己人生的梦想，这就是一种创意吧。今天的电脑游戏借助不断提升的硬件功能轰炸我们的视听感受，广告中有太多的"精细的 3D 背景，不可思议的人工智能，惊人的光影效果"等诸如此类的词，看到后就失去了兴奋和激动。其实我想游戏的永恒主题或许是人性。希望有一天能看到这样的宣传词："倡导游戏人性化！"■

家用电脑与游戏机 2000年9月号

征稿啦！征稿啦！！^^

近日，石子终于获得老编批准，可以将镜花园搬上彩~页！也就是说，我们的花园终于可以培育些新品种了——彩色画稿。所以，石子就把花园入口处的“入园须知”改了改，希望大家仔细阅读、领会精神、共创佳绩，啊！~

欢迎投稿镜花园，本园画稿以热门游戏为主，原创、临摹均可，单幅或四格皆收，作品规格不限。凡刊登在本刊的画作均有稿费，黑白稿最低30元，彩色画稿最低50元。获得最佳作品奖的，稿费加倍！

投稿途径：

信件或E－mail均可，但请务必注明“《镜花园》栏目收”

本园地址：

北京813信箱(100037)或 reader@fcgm.com.cn

以前总有人写信来问花园投稿要求，令石子费了不少口水。以后，这个牌子就立在这儿了，要是谁还不明白，那就…………写信来问石子吧。^^

众画迷：~$@#&%！…… 说这一堆废话！下去下去！花园该开门啦！

石子：就来就来……各位请搂进！

（呼啦……扑通“哎呦！”……咯叽！“哦—！！”莫名的狼嚎……）

一阵烟尘过后

画迷A：咳咳，刚才拥挤中好象踩到了什么……

画迷B：管他呢，看画要紧

画迷C：咦，今天花园怎么没有导游？园主呢？

画迷A四面张望，面色惨白：……！！莫……莫非刚才………/_\

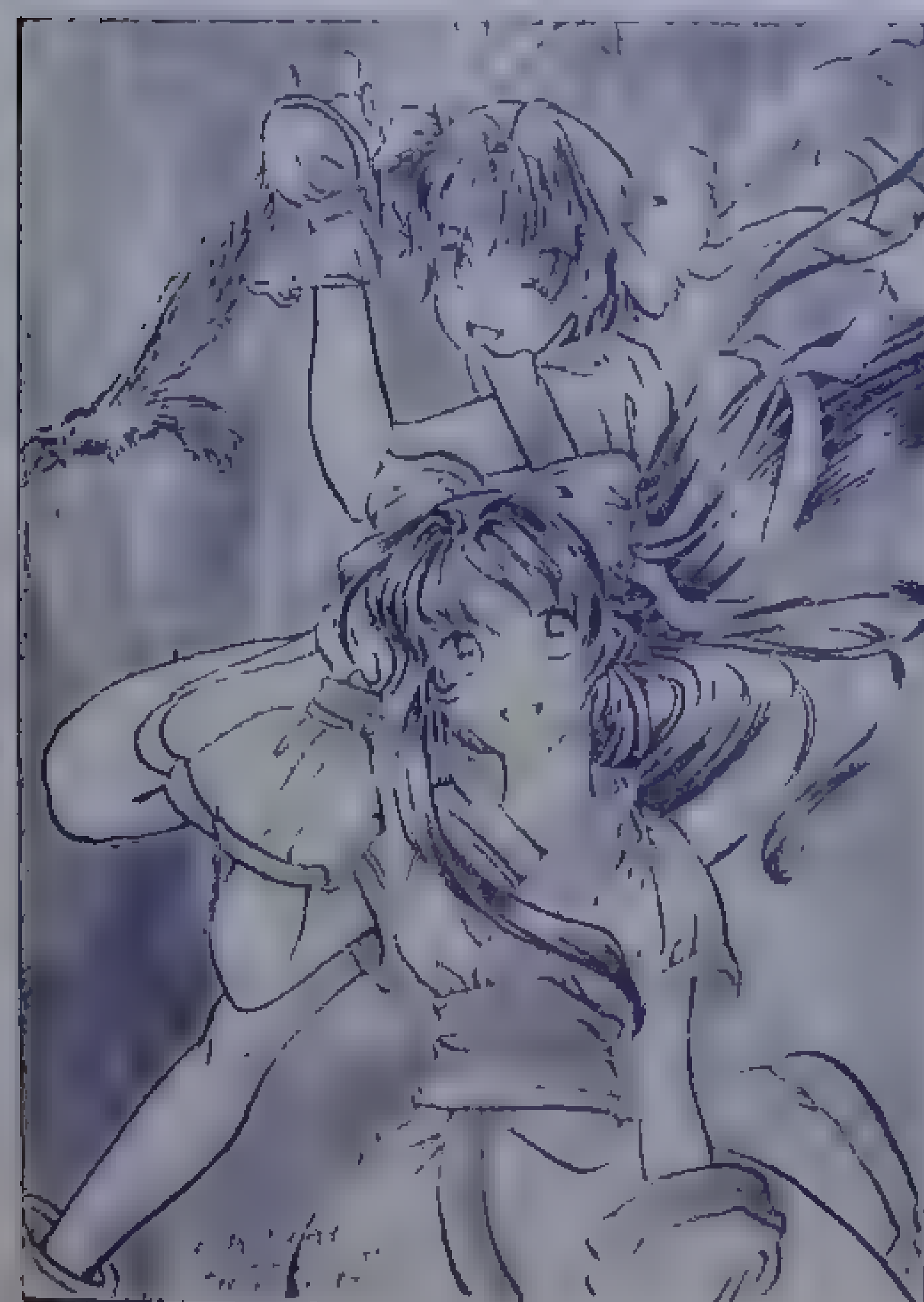
上期最佳作品：江西苏霄的《侍魂童话版》



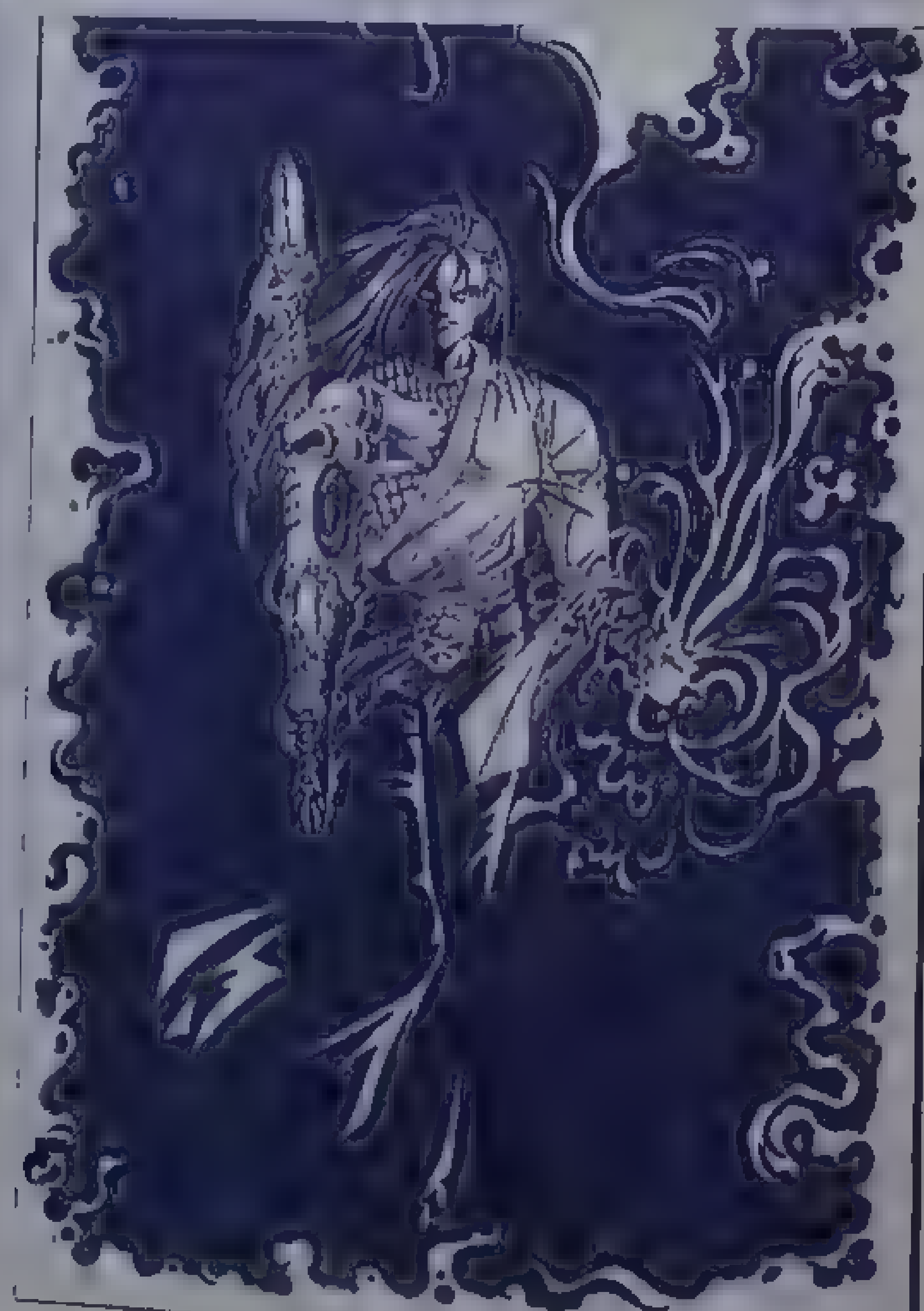
《和服凌波》 福建 Tou



《赤龙的异想》 福建 陈钡



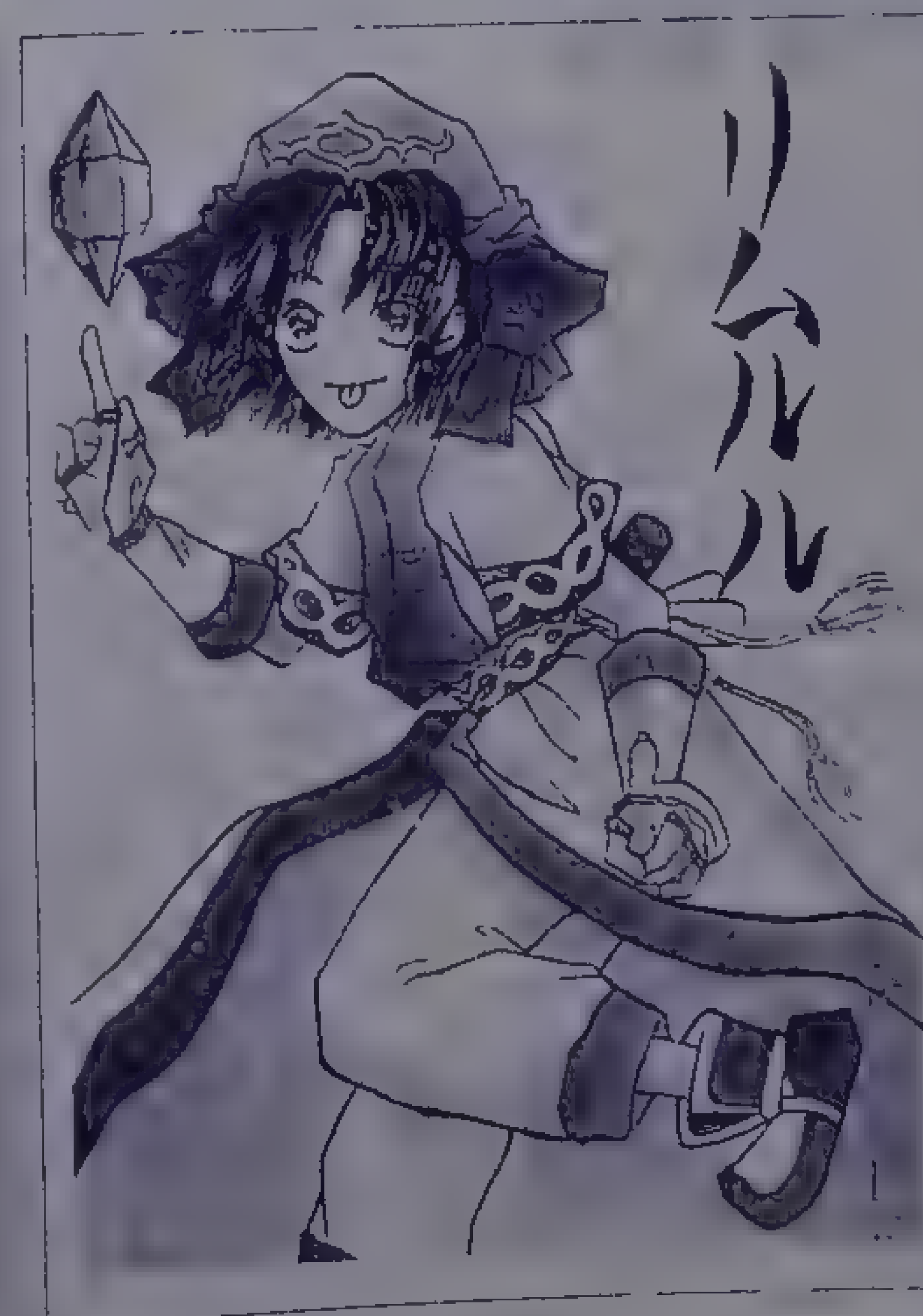
《Fly like a eagle》 上海 [illegible]



《不哭死神步惊云》 湖南 刘劲



《风起》 上海 武燕



《莉姆——リムルル》 上海 张漾



难症会诊

向所有热心的人的玩友致敬！

《难症会诊》攻略

*主角：菜鸟、老鸟和中鸟玩家……

病号：请写明游戏名称、版本和具体症状。

医师：请务必写明您的详细通讯地址。

*EXP：如您提供的答案被刊登在第 N 期，将获赠第 N+1 期杂志；超过 300 字的解答另计稿费。

*LEVEL UP：

年底评选 5 位"会诊专家"，赠阅来年全年杂志。

*传送门：北京 813 信箱《难症会诊》(100037)

或 reader@fcgm.com.cn

*AWEI 提示：①支持正版游戏软件。

②尽信攻略则不如无攻略。

取药处

1.《暗黑破坏神 II》

【问】第二章的第二个任务怎么玩，那个盒子怎么用？第二章的第六个任务我走遍七个 TOMB 后怎么没反应？应该怎么过？谢谢。

【答】任务二是要求找到 Horadric 魔杖的两个部分和那个转换盒(Horadric Cube)，以最终合成出 Horadric 魔杖。那三样物品都在城外，一路探寻吧。大致顺序是：到干燥山区的亡灵堂(Halls of the Dead)找到转换盒，在遥远绿洲区的沙虫窝(maggot lair)寻找魔杖的杖杆部分，在爪蛇庙发掘魔杖的杖头部分。行走次序是：荒漠(rocky waste)——干燥山(Dry Hills)——遥远绿洲(Far Oasis)——失落之城(lost city)——蛇谷(valley of snakes)——爪蛇庙(claw viper temple)。只有合成出了 Horadric 魔杖，玩家才能找到 Tal Rasha 墓穴。此后的行走顺序是：领主的寝宫(harem)——王宫地下室(Palace Cellar)——神秘避难所(arcane santuary)——巫师谷(canyon of magi)——七个 Tal Rasha 古墓。至于你没找到真实古墓的原因，可能是没带上 Horadric 魔杖吧，或者你再仔细找找，真正的 Tal Rasha 古墓是区域最大、敌人最多的那个。找到开启 Tal Rasha 墓室的钥匙孔(orifice)，将 Horadric 魔杖插上去。一阵地动山摇之后，附近的墙壁上开了一道缺口，由此进去将与第二幕的超级怪物 Durail 一场恶战。击败 Durail 后，此时才算完成第二项任务。因此，第二个任务贯穿整个第二幕的始终。

(湖南长沙 李宾)

2.《博德之门》

【问】一个魔法师如何向另一个魔法师学习魔法？一名圣武士如何向牧师学习魔法？

【答】在《博德之门》中，人物之间无法互相学习魔法或神术。法师和吟游诗人的法术是依靠抄写魔法卷轴获得的，具体做法是在魔法卷轴上点击右键，选择抄写。牧师和督伊德教徒的神术则是随着等级的提升自己领悟的。至于圣武士和游侠，在等级比较高且拥有高智慧时才能学到神术。笔者的游侠直到《剑湾传奇》中升到 8 级后才学会两个简单的神术。这就是在《博德之门》中有的人物的神术画面可以激活但没有内容的原因了。

(北京 任杰斌)

3.《最终幻想Ⅷ》

【问】本人在攻关时遇到问题，特来向大家求救。disc1 电波塔情节中，当动画播放到 squall 被机械大螃蟹追至海边时，游戏自动退出并生成 temp.fi、temp.fl、temp.fs 三个文件，无论我重装游戏或 Windows，情况都一样，请问是不是配置问题？我的机子是赛扬 400、40XPHILIPS 光驱、64M 现代 SDRAM、微星 6153VA 主板、技嘉 TNT2M64 显卡、YMF724 声卡。请各位大虾快来救救小弟，多谢！

【答】FF8 和许多声卡都有冲突，YMF274 也是其中之一，可以在网上找到升级补丁。如果找不到补丁也别着急，还有以下办法：第一，在控制面板中关闭所有关于声卡的驱动(这样就听不到音乐了)；第二，据说把螃蟹打死也行(可我至今都没成功)；第三，躲进路边的咖啡馆(会降低评价)。如果你又想听声又找不到补丁可以把电脑卖掉买台 PS(哎哟，谁拿硬盘砸我……)！

(北京 刘源)

其实解决方法很简单，将机械蜘蛛打败即可(方法可见第 7 期的难症会诊)，这样那段动画将不会出现，游戏也不会退出了。另外可将 FF8config 里 movieresolution 设置为 low，也可将那段动画放过(在后面游戏中遇到因播放动画而退出的情况也可用此方法)。

(湖北宜昌 江峰)

从你叙述的情况看，配置是完全够用的，问题应该是在动画文件上。如果你用工具解开 FF8 盘中的压缩包就会发现所有的动画文件都有 320x240 和 640x480 两种格式。如果你是在全屏硬件方式下运行游戏的，可以用设置程序(FF8Config)把画面设置成 1/4 屏幕大小(Quarte Screen)后再试试，如果可以则说明机械蜘蛛追逐 Squall 的那一段动画的 640x480 格式的文件有问题。如果还是不行，不妨找个存档跳过那里。还有你提到的那些文件是游戏的临时交换文件，每次启动 FF8 时都会生成，只是由于游戏非正常退出而没有被删除罢了。如果你需要帮助请给我写信(yimeng_z@990.net)，你也可以去《最终幻想世界》(http://www.needgame.com/ff)看看，里面有大量实用工具下载，会提供你所需要的一切。

(yimeng)

4.《剑侠情缘 2》

【问】我现在已抵达天王岛，也被苹儿得知身份了，可按照攻略前往池中的木人巷时就是无法进去。只能围着那有梯子的入口走，求助。

【答】此时应去前院右边的亭子处再次与苹儿对话，在得知姑母去世的消息后方可进入木人巷。要进入木人巷应走到水池西北有四个守卫的那一边，当可以看见池中央有梯子入口的地面时，使用鼠标左键加 Alt 键(轻功)跳上去，就可以进入了。

【问】在临安打死赵节之后就不再有剧情发生了，游戏提示也只是说要我去打死赵节。我按攻略到了天王岛也什么事都没有，到底该怎么办呢？

【答】打死赵节后，接下来自然就是要消灭天忍教了(注意游戏提示里"去临安杀死赵节"的前一项是"杀赵节，灭天忍教！")。按攻略去了天王岛？没有必要(在天王岛苹儿的房间里可见到杨瑛和独孤剑，学会"洗髓经")。还记得早先在中都曾不能通行的东门吗？现在此其时也。出临安西门，经汉阳直入中都，在中都城药铺附近的街道上从两个混混儿口中得知天忍教的所在，然后就毋庸在下多言了。

(安徽合肥 叶茂)

只有一个办法，读取进入赵节府中之前的记录。在杀赵节前，一定要从市中心对着赵节府门，前进至府前会有剧情(千万不要沿墙走)，然后再去小贩那儿买面具从正门进入。杀了赵节后会有剧情发展去中都。

(浙江富阳 于志宏)

【问】杀掉耶律辟离后该做些什么？我想进入天忍教总部的第 3 层，却让我到别处看看，如何是好？

【答】这个问题有几种可能：

一、没有杀对人。天忍教总部第三层的入口就在第二层出口的斜上方。耶律辟离在入口北边须经过"弓"字形巷道才能进入的一个大厅内，主角进入大厅后，发生自动情节，等对话结束后，主角宜急速退到大厅外的巷道，这时耶律辟离十有八九会追到大厅入口附近，但他不会出来，最好的办法就是隔着墙用"江翻海沸"打他。耶律辟离很好辨认，就是金兵中唯一穿甲的那个，而且他的招数也是独有的。打死他之后不须任何提示(也没有什么提示)就可进入第三层的入口。如果实在拿不准，干脆就把大厅里所有的金兵全部杀光。

二、有玩友称当主角进入天忍教地下迷宫后，未到底层而中途返回地面，再下去时就可能出现进入不了下一层的情况，解决这个问题需要重新装载进入天忍教地下迷宫以前的进度。

三、可能是启动了作弊模式，导致程序错误，读一个较远的存档试试。或者到新浪游民部落下载《剑侠情缘 2》补丁 V1.02。

【问】在别离村东北方树林中将一小男孩带回村子，他给了一把铜钥匙。返回树林，林中的两个木箱却无法用钥匙打开，敬请大侠们指点迷津。

【答】在别离村得到的铜钥匙是开启树林里藏有"百步定身法"秘笈宝箱用的，这个宝箱位于树林上方正中靠下的位置(注意要拐几个弯)，在一个由树木三面环抱的林子里。林子里有三只宝箱，秘笈宝箱在正中，开启时不用费什么事，只要钥匙在物品栏，直接用鼠标点开就行了。除此之外，在整个树林里还有几个宝箱，据本人经验，没有打不开的。

(安徽合肥 叶茂 思想者联盟/曹立冬)

5.《铁血联盟 II》

【问】很多物品不知道什么用途，如铝棒、粘胶、弹簧、铁管等(在一代中铁管可用来加强枪支威力)？在哪里可得到火箭筒，在游戏后期女王卫队几乎人人配备一支，而我却找不到？在 I16 老虎窝，一进入就被群虎狂咬，怎么样才能有取胜之机？

【答】游戏中具体物品组合如下：

① Aluminium Rod(铝棒) + Spring(弹簧) = Rod& Spring，可组合到枪支上增加射速，也就是降低射击时所耗点数(枪支 AP 值降低)，组合后就不能取下了。

② Steel Tube(钢管) + Quick Glue(快干胶) + Duct Tape(胶带) = Gun Barrel Extender，可组合到枪支上增加射程(枪支 RNG 值变大)，同样组合后就不能取下了。

③ Soda Can(苏打汽水罐) + String(线) = Soda Can with String，可以制造噪声，如放置在门上，当打开门时会发出很大的声音。

④ LameBoy Display(晶体显示器) + Copper Wire(铜线) = Display Unit(显示单元)；FumblePak + Pack of Gum(口香糖) + X-ray Tube(X 射线管) = X-ray Device(X 射线装置)；

Display Unit + X-ray Device = X-ray Detector(X 射线探测器)。这是一个很有用的东西，使用时加入电池(Batteries)，放在手上每开一次可在一个回合或一定时间内，在小地图上显示附近敌人的位置。

⑤TNT + RDX(A Jar of RDX Crystals) = HMX；C1 + RDX = C4

组合物品时，最好使用机械修理能力(MEC 值)高的人，如 Trevor、Magic 等；组合炸药时最好选爆破能力(EXP 值)高的人，否则物品组合会失败且物品损坏，或者虽然组合成功但组合后枪支能力没有提高等。

火箭筒(LAW)是一次性重武器，对付坦克很有效，当然也可把一堆敌人轰上天，在战斗中可从敌人处缴获，在通往首都 MEDUNA 的路上如 N8-N6 可缴获很多。游戏中另外一种武器火箭枪(Rocket Rifle)也很厉害，近距离一枪毙命。火箭枪有指纹识别系统，只能第一次使用它的人使用，游戏中缴获的敌人

火箭枪无法使用，但在ORTA(K4)有一个敌人秘密研究基地，攻人地下室可缴获大量未使用过的火箭枪，只要给一人装备上，开一下枪就会进行指纹认证，此后只能这个人使用这把枪

对付老虎可在远距离用单发、近距离用连发射击，另外，可使用催泪弹或毒气弹使老虎丧失行动力。尽量使等级高的人走在最前面，这样可提早发现老虎。夜晚战斗时，让有夜战技能的人戴上夜视镜走在前面，也可提前发现敌人。（北京　比特）

火箭筒？应该是火箭枪吧。火箭枪只有在San mona找到军火商Tony后才能买到，但数量也有限（印象里我只买到了3把），另外，在C6的酒吧里可以找到Iggy加人，他自己带有一把火箭枪。找到军火商Tony的方法如下：在C6一家三级片放映厅，可以看到一个喋喋不休的女人和老板在争吵，女人抱怨看不到什么“好”片子。在一间屋子里找到一盒注明“XXX”级的录像带（也可以在妓院正门的桌子上拿到同样的录像带），把录像带给哪个女人，她欢呼着走开了，老板为了感谢，同意进入他身后的门，可以找到军火商Tony买装备。至于火箭筒，可以在N7的军火库中找到很多，多得你拿不完！

还有问题，请看我在《家游》1999.11期上的攻略（自卖自夸:）。（广西　Eagle）

要找火箭枪，在Alma镇和Tixa监狱和人对话可知在K4有一新的军事基地，消灭所有敌人（敌人很强）在地下室威胁那个科学家，让他打开那扇门（门是特殊的，不可以敲开，也不可以炸开的），里面有你想要的东西！还有下地下室的门的钥匙可以在Estoni捡到，如果没有再仔细找找！其实在游戏初期也可以有机会得到一把火箭枪。记得在I13区的军火库吗？就是那个会炸开一面墙的，炸开的地方有两个柜子，火箭枪就在那里！如果隐蔽技高且动作快，可先抢到控制炸弹的开关就可得到那把火箭枪（开关就是在中间屋内的红色按钮）。游戏初期就有火箭枪是不是很酷？

杀I16的老虎只要用射速快的枪和高爆子弹（蓝色的那种），再带上十几个人站在一起就可以了。（北京　晓嘉）

6.《狩魔猎人Ⅲ》

【问】第2天7-10点Grace完成了拿指纹采样装置，E-mail查Holy Grail，拿《圣杯之谜》，与Jean、Madeline交谈并爬上高塔与神父交谈，后却无法叫33号房的Mosely，不知少了什么步骤？

【答】具体步骤应为：拿了指纹采集器，进入SIDNEY电脑系统，看完几封E-MAIL后选取Search项检索下列单词：“Freemason”、“Holy Grail”、“Knight Templars”、“Vampires”和“Stewarts”。把《圣杯之谜》中夹着的一页放在茶几上给Gabriel看，顺手将壁柜铁门上的插栓拉出；下楼同Jean交谈，在餐厅与可交谈的人交谈后去塔楼和神父交谈，接下来再到旅馆的餐厅谈一下就可上楼叫Mosely了。记住还要到餐厅一趟才可发展剧情！

（四川成都　Caron）

7.《幻想西游记》

【问】在特拉路山救出长发族长后来到山顶洞穴中，进入第一个魔法阵后见到一块写有“1+4=OK”的木牌和一扇大铁门。我满迷宫找到4个开关，打开后大门纹丝不动，请诸位救我。

【答】木牌上所写的“1+4=OK”是叫我们将迷宫里找到的四个开关的第一个开关和第四个开关打开（两端的开关），中间两个开关不动即可

【问】打到魔塔时选择孙悟空与美猴一队，在到16层打完魔王后到19层就没有路了，进入19层路口的牌子上写着“堵塞！哼，这不可能……”请问如何发展下去？谢谢各位。

【答】上到第19层后，在凹型建筑左上边看不到的墙上有一个暗门，进去后踩右边的“六芒星阵”将你传送到下一层。

（陈年古董）

8.《独闯天涯》

【问】一开始如何离开村庄？即如何取得长老的令牌？

【答】在开始与铁树对话之后，进村庄与杜伯伯交谈，了解到人类的一些信息和精灵族变身和隐藏的能力，然后过河在山边找到一具人类的尸体，旁边有一本笔记，上面记述着自己寻找地球绿色希望的经过，并说在花园城有一些东西，要交给他儿子苏镇。从他的箱子里拿到急救药，然后到村里去找铁树，将那瓶急救药拿给他看，铁树想出一个出村的办法，让他到西北边去偷箱子里的迷幻剂，它可以让精灵族昏迷，用它来对付长老最合适不过了，交谈之后从铁树手里拿到一只易拉罐。那瓶迷幻剂其实在游戏一开始就可以偷到，只要等守卫走出院子，不被他的目光扫到就行了，等到后来偷难度会更弱一些。

拿到迷幻剂后去见长老，将迷幻剂扔到火堆中然后迅速退后，等长老倒下后再跑上前去拿令牌，这时快速赶到村子右上角的洞穴口，将令牌拿给守卫看就可以通过了。

（陕西富平　郭兴渭）

9.《笑傲江湖》

【问】在正常安装完后进人游戏，发现异状。游戏中人物是白色的，周围场景是土黄色的，整个画面完全没有着色，这是何故？望高人指点。我的显卡是S3 Trio64+(2M)和Voodoo(4M)。

【答】①安装不完全，请重新安装一遍。第二片等待时间约8-12分钟，若选择结束的话，即可能安装不完全。

②在显卡中将贴图和渲染的选项打开。

③若仍是白色的场景，请手动拷贝贴图。将第二片光盘放入光驱，执行光盘内的initial2.exe，同样的等待5分钟（CD-ROM在读东西，且没讯息）。若仍没正常的拷贝，请直接将DISC2中texture2内的资料copy至安装目录的texture目录内。

附：如还有问题请访问网址http://www.tranksoft.com.cn。

（北京　tianming）

用voodoo子卡玩时要下载补丁！如果你机器上有一张以上的加速卡，目前的游戏版本会选择第一张做为显示接口，但若第一张3D加速卡较差的话，就会出现上述状况，使用补丁后会使游戏选择第二张3D加速卡。如果要取得好的效果，4M显存太少了。

（timelast）

10.《星际争霸》

【问】我购买了奥美正版和《母巢》简装1.04版（25元），先装上《星际》再装上《母巢》，在games.263.net/1999.3下载263.reg，运行后进入battle.net（国内），能够聊天，不能玩游戏。表现为左边按钮可按，进入join无name（选show all等各项一样，网友已建name）；选择creat网友能见到name却无法进入。

还有，我在sina下载《母巢》bw_1.06和1.07补丁，分别运行，都无法进入battle.net，表现为选battle.net提示shearching for the fustest server时，过会儿自动退出（没有见到聊天室版面）。我重新装回光盘e:\patch\star_1.04，进入battle.net（国内），提示无法确认版本号；再用bw_1.06和1.07，提示版本不同无法安装。我已重装数遍（包括游戏程序）均一样，系统为Win97，系统配置P133/40M EDORAM/PCI 1M/40×CDROM/56K MODEN。求教。

【答】很多人都被这个问题困扰，因为它牵扯了很多相关问题。现在我具体讲一下上战网的过程：先升级星际到1.07版（推荐），最少也要1.05，1.06的人很少。然后用战网连接器或注册表文件修改连入IP（也可以手工修改）。这样应该可以连人服务器。

如果出现不能Creat和Join（选项不能激活），则是连接速度太慢，可以Quit再进入，多试几次就可以了。如果版本不同则看不到对方的主机（有的服务器可以）。能看到主机却不能进入就只好多试几次了（网慢呀，每个人都为这事头疼呐）！

（四川温江　Z.O.E）

暴雪的简装版SC似乎是中文版的吧，建议你不要使用中文版补丁，用英文版连战网。至于连不上的问题，可能是263的服务器过慢，上海战网（202.96.210.190）相对较快一些。另外，我这儿有战网连接器，若需要可与我联系（redsnakeforever@sina.com.cn）。（浙江杭州　余均如）

11.《过山车大亨》

【问】第3关的目标是“使公园价值达到200000”。我造了很多游乐设施，可为何游园人数上去了，公园价值却不增长呢？这一指数与那些因素相关？

【答】公园价值并不是单由公园人数决定的，它是由经验丰富的专家级资产评估员（CPU?）根据公园拥有的设施，游乐设施的收益率和公园作为一个整体在公众的声誉来决定的。根据我的经验，过山车的多少和过山车设计的优秀与否是非常重要的。尽量不要用游戏原有的设计，且要根据公园地形来相应地设计。其次，游客的评价也非常重要，保持公园整洁，游乐设施没有故障，公园道路设计有序等。做到以上要求，公园价值便会稳步上升。（上海　陈亮[日文游戏世界http://netgas.myrice.com]）

12.《魔鬼英豪》

【问】我已经被传送到魔界，有几个问题请教各位大虾：混乱、死亡两个护符怎样得到？从复活的房间出来后火炉旁的箱子以及城堡里传送站旁边房间里的箱子怎样打开？雾港民宅中许多锁住的门怎样打开？还有我在游戏中常会突然退出，怎么回事？（我用的是正版，只用过两次加钱秘技）

【答】雾港民宅中许多锁住的门及箱子应该是打不开的，也许要等开锁技巧达到出神入化的地步才打得开吧！其它地方的箱子可以使用开锁工具打开。游戏中经常退出应该是C盘容量不足造成的，应留有300M左右的空间。你在游戏的目录下可以找到一个revboot.log文件，打开它在最后一行应可以看到OUT OF MEMORY之类，你自己也可以判断退出的原因。

（上海　Harlay_Zhou）

13.《西风狂诗曲》

【问】如何在利甫勒比斗技场的地下迷宫中找到秘宝“爆雷天降”？

【答】取得“爆雷天降”的方法是：进入利甫勒比地下竞技场后，在刚进入的迷宫的第一个版面向北走进洞；第二版面向东走进洞；第三版面应有牌子：“路在你脚下”，再从刚进来的洞出去则已不是刚才的第二版面，从出来的洞一直向下走（别拐弯）直到撞墙会进入隐藏洞窟；再向东进洞；向北进洞；向东进洞；向北进洞；不要向前走，转身回去；不要向前走，转身回去；向北进洞；向东进洞。则找到“爆雷天降”。（北京　寇东）

14.《口袋妖怪·金/银》(GB)

【问】131号妖怪在哪里能捉到？有没有支持联线功能的GB模拟器，要知道玩口袋妖怪没有联线功能可不行。

【答】每周的星期五，131号怪兽将在从32号道路通往33号道路的シナガリ洞中出现。不过在此之前，你必须得到03をゐのり秘传机器，让怪兽学会游泳技巧后，就可以渡过洞内左下方的那滩水，之后会发现梯子，爬上梯子再走一小段路就可以发现131号怪兽在水中游动（附：03秘传机器在37号道路的エンヅュシティ市的舞蹈场中打败五位女训练师，并和台下的先生对话即可取得）。（福建　邱祥明）

在每周五（さんようび），从洞穴つながりのどうくつ的南口进入，向左走到尽头，见下方有一水潭，游泳过去一直到洞的最深处可见131号妖怪。

目前支持连线交换效果较好的是rew。

条件：电脑运算速度足够快，内存尽可能大，两个ROM须各自独立进行游戏。

方法：同时运行两个模拟器于桌面（需一起显示），甲先进行传输后，立即让乙传输，成功率20%。

建议：使用日文版，仔细体会传输的确认间隔。

问题中写到“用模拟器没有联线功能可不行”，其实不然，用修改的方法一样可以完成图鉴。具体方法写不下了，有兴趣的玩家到sxzlm.home.sohu.com看看。（思想者联盟/曾立冬）

候诊室

1.《暗黑破坏神Ⅱ》

○①在宝石中有一种宝石：最大的骷髅，头上有宝石的那种。不知是怎样用“宝盒”合成的？

②我在网上看到一则“秘技”是：

获得巫师（Necromancers）终极武器（STROKE OF DEATH）的步骤：召唤一只golems，释放一只bonespirit，然后死亡。当你再生了之后，输入这样的一串句子：THEDARKMUSTFEED，如此输入以后，查看自己的物品栏时会发现已经拥有“STROKE OF DEATH”了！

获得战士(Paladins)的终极武器(HOLY AVENGER)的步骤:按照以下顺序释放符咒:Meditation、Prayer、Concentration、Prayer、Prayer、Meditation、Concentration、Medidtation。然后用"Hand Of God"符咒杀死一只怪物,跟着输入I-HAVESERVEDYOU,如此输入以后查看自己的物品栏时会发现已经拥有"Holy Avenger"了。

不知小弟我愚笨还是这"秘技"有"水"?还有,"Hand Of God"是What?请多多指教,不胜感激!

(阿日)

2.《大刀》

○我在第11关"雅典卫城"结尾,已经用5块字母版打开了铁门,并且杀死了旁边洞穴中的三头狗,最后一道最大的铁门怎么还是打不开?怎么过关?是不是缺什么东西?攻略上没有说明!请帮我!谢谢!

(山西太原 王添)

3.《西风狂诗曲 II暴风雨》

○玩到第2张盘公主被拐救回后主角叔叔放狼烟求救,主角赶到后一番对话,说要和李察十勇士之一的一个战车团打仗,在和主角叔叔对完话后,游戏就自动退出,试了很多次,都无法过去,不知是怎么回事,是不是游戏的BUG,可否解决?望赐教,本人感激不尽。

(陆庆)

4.《独闯天涯》

○玩到由地下通道进入"巨大的矿坑"一关,游戏资料读取完后,出现一个对话框"读取临时文件时错误!"按回车键确定后进入游戏,但此时身上的所有物品和服装均消失,不知该如何是好。我的机器配置:赛扬300A,128M,G400(32M),SBLive!数码版。我买的是正版!

(Eagle)

5.《神偷:黑暗时代》

○玩到第二关经过工厂时,从桥上看到底下满地人,按地图所写需潜入通过。可是只要我一进工厂,没走几步,就听人喊"抓贼呀!"于是陷入人民的汪洋大海中,或是经常被四五条大铁锤拍得满地跑……虽然俺自称屠夫级人物,可是面对这许人也是硬闯不过的呀。我百试百败,平日俺大饼特牛,自诩为高人,这回看来得改名叫小饼才行。试问哪位大仙有此神通,万望指点一二。

(一万只大饼)

6.《魔鬼英豪》

○游戏中有攻击、防御、手、剑、斧等技巧,剑、斧等是使用相应的武器提升技能的。手我想大该是空手,防御大该是战斗时使用防御才会提升的,那攻击是什么呢?如何提升攻击的等级?为何我的攻击等级是0,经验也是0,我的剑的等级可是8啊!

(上海 Harlay_Zhou)

7.《魔法师传奇》

○来到爱琴王国的艾瑞曼托斯山时遇到一个问题:忒休斯要我解开大厅中"魔法国际象棋游戏"的谜题,虽然我的怪物已走到大厅尽头,正门仍无法打开,估计是走法不对。特此请教怎样才能解开这个谜题?

(cjie@sina.com)

8.《剑侠情缘2》

○走到中都以后让我去酒馆找柴嵩那一段怎么也找不到柴嵩。而且转了所有的地方也没找到。我已经转了两天了,剧情也没有发展。特请教。

(WERWOLF)

9.《恶灵》

○拿到钥匙和火柴后应干什么?

(吴峯)

10.《轩辕剑3》

○到大马士革的武器店,老板说什么也不让我上二楼。我知道上不上去不会影响剧情,但我很想知道这儿到底能不能上去呢?

(hanlee)

11.《最终战记》(《赛普特拉战记》)

○我已经可以随意的驾驶飞船在1到7层间穿梭。但是当我拿到呼吸面具,装备后想进入Mold Forest的毒气区域时,得到的结果和没带一样,不能进入,说呼吸困难。怎么回事啊?麻烦各位赐教,谢谢。

(广西南宁 @ZH@)

12.《梦幻模拟战III》(中文PC版)

○请问SS版的秘技是否能在PC版上使用,PC版上除了鼠标(可进行任何操作)外,键盘上我只找到ALT(确定)、CTRL(取消)、SHIFT和TAB(都是切换),用SS版上的秘技总是无法成功。如果PC版有新的秘技,那么是什么?

(Ringer)

13.《笑傲江湖》

○当令狐冲被逐出师门之后(洛阳),有一段支线剧情,令狐会和田伯光去救嫣红楼的红仙姑娘。但是当小弟我进入刑府后,转了n圈也没有发现光盘(正版)中附带的攻略所提到的密道,请问密道在何处?

(永希)

14.《创龙传》

○到西论村要坐船去路斯大陆,可找不到村长,无法上船,请告诉我村长在哪?

(麦田守望者)

15. 模拟器VGS问题

○1.4版,为什么一打开CONNECTIX VGS.EXE文件,就出现"启动程序时出错",然后上面写到"链接文件CONNECTIX VGS.EXE到不存在的输出MFC42.DLL:6663。"接着是"C:\UNZIPPED\CVGS\CONNECTIX.EXE与系统连接的设备不能正常运转。"望各位师傅们忙里抽闲帮小弟解答一下。

(K& HYJ)

○1.4版,运行PS盘不到三分钟就一定死机,每回都一样,不知为什么(每次总是就看个开头)。我的配置是PIII550/TNT2 PRO32M/128M/,是不是因为我用的是DIRECTX7.0,或是我的大白鲨44X光驱。请问有否办法解决?

(路程)

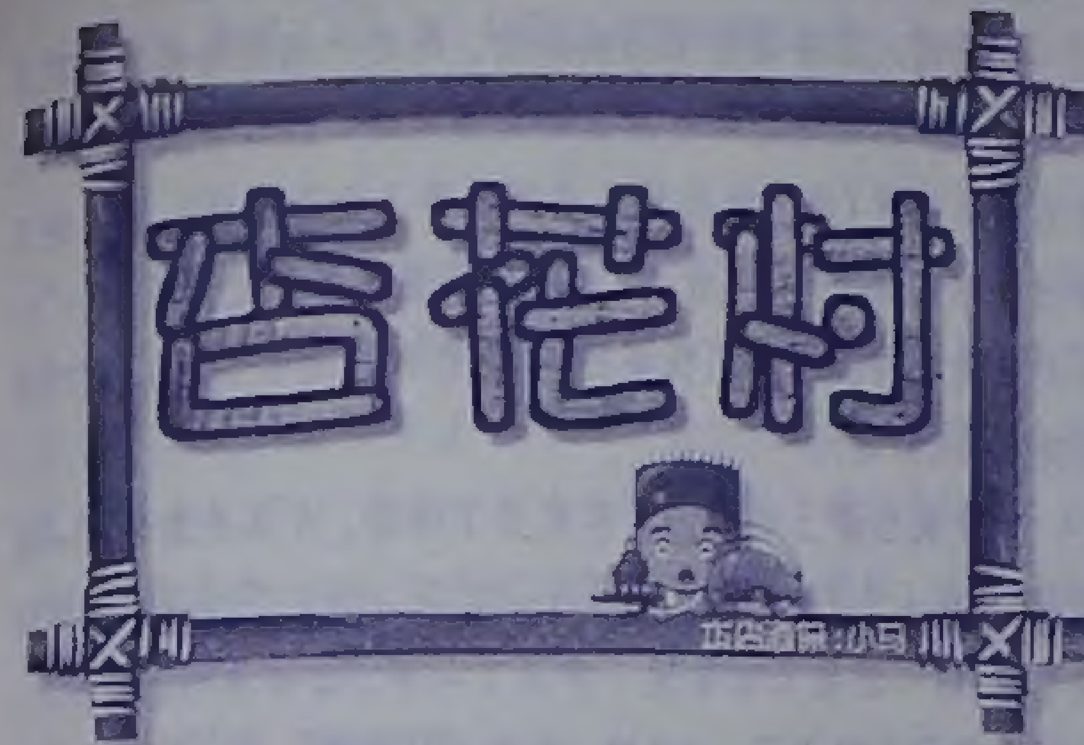
○当我用VGS模拟《寄生前夜II》时只能看片头的动画,看完后便一片寂静,一点反应也没有了WHY?不过我用BLEEM模拟,可以玩(I hate BLEEM,声音和图像不能同步,而且一直有奇怪的声音,很刺耳;还有主角是空心的,手柄设置又很烦,真伤脑筋)。我还是希望用VGS来模拟。如果哪位大虾愿意帮我,他便是我的……

(robert0814@sina.com)

16. 口袋妖怪(金)(GB)

○怎样获得151号精灵?怎样获得颜色不同的精灵?请各位高手帮小弟解答。

(tongshi)



已经许久没有在大家面前曝光有关抄袭或一稿多投的丑事了,这并不是说这种事情已经绝迹于"江湖"。相反,随着网络的普及,文抄公们的手段也愈发"高明"了。本刊第7期中署名"zip工作室"的《文明:权倾天下》一文即系抄袭之作。该作者的致歉信已于本期广告页中刊登,请大家留意。由于《文明:权倾天下》的简体中文版上市时间较晚,抄袭者钻了"时间差"的空子;而我们的工作也暴露出了一些缺点,特此向广大读者表示歉意!今后我们将不断与其他媒体携手,并努力弥补自身工作环节的漏洞,以杜绝此类事件的再度发生。本刊将不再录用zip工作室的稿件,也提请圈内广大作者加强版权意识,提高自身素养。

****

都说"杏花村"是个好去处,果然如此。村里的人每天吃饱喝足,叼着牙签,打着饱嗝,然后历数出《家》的各种罪状。只是苦了我们的小马,"杏花村"办得好,挨读者的骂;办得不好,挨老编的骂。真惨,我好同情你!

但是意见还是要提的!俺只提三条意见。

一,对game攻略介绍得晚。就拿《暗黑破坏神II》来说吧,其正版上市也有些时日了,现在正是玩得最火的游戏。就在我对几个关键任务不知如何完成时,我满怀憧憬地买回了7月份的《家》,然而令我失望的是,上面除了介绍《暗》即将推出资料片一段豆腐大的NEWS外,没有任何讯息。而这时《电脑报》却推出了《暗》的全攻略,据说这还是他们全体小编连续奋战几昼夜的结晶(害得我死皮赖脸讨来,冒着酷暑去把全攻略复印了一遍)。与此同时,《家》长篇累牍介绍的却是《世界足球经理2000》详细攻略,要知道《世》在long long ago就被我们爆了机,简直太蒙古了!

二,对网络方面报道得太少,尤其是网络游戏。就在连线作战如火如荼的今天,《家》对此却惜字如金,唯一让人感到一丝凉意的《笑傲江湖演义》居然还是广告!殊不知这些介绍MUD游戏的文章不仅情节精彩,内容诙谐,连从不上手的朋友也觉得蛮有意思的。

三,现在《家》介绍电脑方面专业性的知识越来越多了,太枯燥。要知道《家》的大多数读者为现役学生,我宁肯花大多时间去研究《家园》的攻略,而不愿耐心地去看那些对硬件冗长的比较与评估。买《家》说白了,就是为了多读一些对Game的精辟分析,只有立足在这上面,《家》才能越办越好。

好了,在"杏花村"骗吃骗喝的,还大饱口福,真是太爽了!

(=EVA=bo)

——《暗黑破坏神II》上市的款款莲步已经拖到了8月底至9月初,不知你所说的正版是什么样子。《世界足球经理2000》的中文版是7月发售的,攻略也是恰逢其时吧。由于我们加强了评析、攻略的刊登与该游戏软件在国内发行时间的针对性,因此和盗版软件的上市相比经常会有滞后一拍的感觉,但我们认为这才是今后业内媒体的正途。我们会为扶持中国游戏软件产业尽绵薄之力,也和广大玩家一样,盼着国内游戏软件的上市发行能够再快那么一点……

我看《家》也快一年了,很早以前就想给你们写信,但因我很懒,而且又讨厌用笔写信。直到今天为止才给你们发了一封信。

但是这次使我给你们写信的最重要的原因还是我在一个卖软件的小摊上看到的事:一个年青人正在问小摊老板是否有正版的《暗黑破坏神II》卖。我当时心里有一种说不出的滋味,怎么这人连《暗黑II》这样的大作的发售日都不知道。听听,他还问老板有没有豪华版的,幸好当时老板的伪货已售完,那个年青人没有上当。不过,如果当时他买的话,我会当面阻止他的。这又让我想起了《家》,因为当时就有一本8月《家》放在小摊上。如果当时他拿起来翻翻看,也许就会知道现在卖58元的《暗黑II》都是伪货。可见贵刊还是不能拯救所有的玩家的。

安顺是一个小城,并没有一个正版专卖店。不过,安顺的电脑城从未有过伪正版(虽然D版不少)。现在安顺正在严打电脑室,我微微觉得有一点可惜。虽然我家有电脑,但我还是喜欢和同学们一起在电脑室冲杀,现在最喜欢《AOE2》,我想《征服者》推出的时侯,又会刮起一阵热潮吧!(这可能是我高三的"关门游戏"喔!)最后祝《家》越办越好,再见!

(yuyang)

——多人网络游戏正在世界范围内广为流行,不过在国内,玩家确实缺少合适的场所和设施。能联游戏的网吧与电脑游戏室

编读往来

目前基本上是被禁掉了；上网玩吧，ping的数目比money的数目更让人受不了。不过市场需求和文化环境的变化必然会对有关部门的政策调整产生影响的，这只是早晚的事。

我是从98年1月开始看你们杂志的，近3年来一直都想给你们写信，但总是没有时间，因为这3年都在为考大学而努力。幸运的是，凭着自己的优异成绩，我已在今年4月被本地的一所重点大学提前录取。当今天我的许多同学还在为录取担心时，我已可以静下心来给你们写信了。

其实我在这3年里并没有少玩游戏，甚至可以说是班上的游戏通，但这却并没有影响我的学业。因为我知道，只要自己学会控制自己，它就不会有影响。然而如今，我却可以在各种媒体上看到“游戏害人”、“电子海洛因”的标题，听到发生在我的同龄人身上的悲剧。你们7月的特稿和8月的编读往来我都看了，也不知该说什么。在这里只想告诉大家：只要自己控制住自己，游戏是不会害人的。推广“第九艺术”，我们的《家》还任重而道远。

由于自己不用参加高考，6月我在一家正版软件专卖店打了近一个月的工，其间收获不小。在这些日子里，我发现阻碍中国正版软件推广的原因还有很重要的一点——销售人员的素质问题。在我们的店里，真正了解软件的人不多，往往顾客提出的问题他们无法回答，难以满足顾客的需要。记得一次，店里要订一批新货，我在一旁做参谋。当时负责人看中了一款价格很低的A游戏，我告诉他A并不怎么样，可他却说：“这东西便宜，肯定好卖。”一下订了很多。而当我极力向他推荐另一款68元的B游戏时，他却认为贵东西不好卖，只订了2套。可结果呢，B到货的当天就卖完了，而A却很难卖出去。当时我心里很难受，怎么卖正版这么多年的人还比不上一个打工的学生呢？难怪正版不好卖！要知道，地下室卖D版的对软件很精通呀！

说了这么多与杂志无关的，只是希望你们作为中国娱乐软件业的“第一媒体”，为中国的软件事业做出更大的努力。

新版的杂志我很喜欢，希望你们增加“每月欧美游戏预售”栏目，保持与国外同步。好了，就说这么多，祝你们不断进步，成为中国的PC GAMER!

(詹鹏)

——销售人员更多是从厂商的宣传与顾客的反馈中了解和熟悉产品，而目前多数软件厂商的宣传做得还不够细致和到位；正版销售的淡势也决定了反馈信息的贫乏。想让卖什么的吆喝什么好办，可现在没人告诉他们怎么吆喝。

我们会更加努力，成为中国的《家游》……^

看着别人在杏花村里高谈阔论，我的手也痒痒起来。我是电脑初学者，记得去年电脑刚刚买回来时，我哥对我的无动于衷感到很茫然(因为他当时可是激动得几天没睡觉)，随后他又拿出几本电脑杂志，说什么“它可是现在最畅销最好最……”一系列赞美之词差点没把我淹死(现在想起来还后怕呢)。这几本杂志就是《家游》。

如今我已爱上电脑，也喜欢上了网络，尤其是最近的一款游戏《模拟人生》更让我爱不释手。老爸一怒之下没收了鼠标键盘电源线，不过我又偷偷地一样买了一个。好在显示器没撤走，不然我就无力回天了。(嘻嘻，道高一尺魔高一丈，是不是觉得我有些没药救了！)在一个月黑风高的夜晚，我玩得正带劲，老爸突然出现了。接下来的故事不用我讲，小马用膝盖想恐怕也想得出。第二天不仅“缴械”，连零花钱也被大清盘(这就是我没能买到第3期的原因)。可没过几天，我放学归来却发现电脑装备齐全，难道老爸……我激动地打开电脑，可随后的事差点让我晕死在电脑桌前，系统提示输入用户名与密码，My GOD！老爸竟趁我不在家装了个安全保护系统。唉，谁让我至今还是个青色的小小小小鸟呢，只有望机兴叹了。这也好，塌实学习吧，鱼与熊掌不可兼得哉！

终于熬到放假了，老爸不再戒备森严了，偶尔发发慈悲让我玩上一会儿。哼！他根本就是假公济私，想自己打游戏！老天无眼太不公平了，没办法，谁让明年我就高三，该闯独木桥了呢！真难想象远离网络、远离电脑的日子该怎么过，但愿繁重的课业会使我想不起这些。不过《家》我会一期不落地买，玩不了，还不能过过眼瘾！

看《家》很久了，提个小小的请求：能不能介绍些女孩子玩的游戏？我明白《家》的读者群中男生占绝对优势，但也不该忽视我们的存在嘛！哪怕偶尔登上一次，该不会影响销路吧？

(北京泡泡)

——若是当爸爸的因为学业问题不让你玩电脑还好，毕竟可以像詹鹏那样用实际行动证明学与玩并不矛盾；要是老先生自己也爱玩……忍了吧！

没有什么女孩子不能玩的游戏，只有她们不爱玩的；没有什么人人都爱玩的游戏，只有喜爱人数相对较多的。游戏面前不仅男女平等，更是人人平等，《家》可从来没有忽视过女玩家的存在哦！

第7期我最不喜欢的文章是《电脑游戏是“电子海洛因”》。狗咬了你，你应该打，而不是咬。

(大理马天宇)

——呵呵，据说“人咬狗”是制造新闻的秘技呀！不过我们是不用这种秘技的。

我从不填写任何杂志的调查表，这次破例是想表达一下对贵刊的支持。我很懒，最近都懒得玩游戏。我也做过一本杂志的游戏栏目负责人，也有过一个18页的发挥空间，知道这行绝对是累，非外人所知，而且有时还很枯燥。所以希望众编辑在业余时间远离游戏，这样才能在工作时化枯燥为新鲜，这是我的感觉，不知各位以为然否？

(上海朱兵)

——深有同感，谢谢支持。

《最终幻想Ⅷ》究竟何时在国内上市？如果有人问我最想见到的广告是什么，我会毫不犹豫地回答：史克尔与诺丽雅拥抱的彩页。希望贵刊向EA反映：就算不看好中国大陆市场，刊登个广告在《家游》也算对玩家有个交待……

(广州黄明川)

——《最终幻想Ⅷ》在8月上旬由新浪网独家限量销售了666套，卖的是英文原版。从电子艺界得到的消息是，《最终幻想Ⅷ》上市时间尚未确定。

to BOSS：老编就是老编，踏实沉稳，但老气横秋。祝以百折不挠的心态，穿越捷径，遵守规则，达到您的目标。

——老编：谢谢，我刚立秋，温度还是伏天哩。

to AWEI：七月的天气不让老编流汗难道流泪吗？游骑兵再瘦下去他还能剩下什么？Chance不吃饭，你不知道他正用美富乐吗？女生突然头发短了，一般是感情受到挫折，但不一定适用于石子。Racer回家晚了，太热了，编辑部多凉快。Dan愁眉不展，玩深沉。You灰头土脸，这里有肥皂、毛巾、桶，水井在那，自己洗去，又把眼镜掉地上了？

——AWEI：老编是在空调下面哗哗流汗；游骑兵已经练成“轻功”，走在身边听不见；Chance越来越像英达，不敢再多吃饭；石子的短发节省了梳头时间；Racer回家晚是逃避做饭；Dan最反感假深沉装硬汉；I是困得顾不上洗脸……

to Chance：冷水来了，改版有点新瓶装旧酒的味道，除了这篇卷首语。另，胖子一般都是好人，听别人说的。

——Chance：这话谁说的，首任胖玩家俱乐部秘书长就是他了……

to 石子：女同志很多都有点馋，我能想象你流口水时的样子，一定漂亮。流星时空，看上去很美，镜花水月。

——石子：(我只有选择沉默，这样才淑女嘛。)

to ZQK：老编埋没人才，建议以后卷首语由这个伶牙俐齿的包了。

——ZQK：老编您听到人民的呼声了吗？我要包……(梆！大锤又来了)

to 东东：好名字，出镜率绝对高.

——东东：真没想到我总被人家亲切地表扬——好东东！

to Dan：丹说谎！他没去阿拉斯加。我养的那头熊发邮件说它现在饿得跟游骑兵的。

——Dan：我呸，你这个虐待动物者！算了，还是我来学佛祖舍身喂熊吧……

to 游骑兵：五年以前一句“电子游戏是通向电脑世界的捷径”促使我与它成为朋友，今天这句话变成“一本精彩游戏轻松学习的杂志”。虽然我更喜欢第一句，但改变总是好的。

——游骑兵：“电子游戏是通向电脑世界的捷径”这句话已经成为经典，经典的意思就是可以收藏了。

to Racer：“作为一个老读者，以前一直默默的接受，喜欢它，关心它，但一直沉默。渐渐的它归于平淡，被岁月磨去了棱角，可它一直是我的朋友，因为我相信金子迟早会发光。这一天终于来了，虽然只是冰山一角。它终于让我有与它交流的愿望，有一种强烈的参与的渴望，总想对它说几句话，鼓励或批评。可能沉默的太久了，不知怎样把心中的话落在纸上，就乱写了这些。只想让你们知道，有一个人一直在默默的支持你们，不管风风雨雨，他把你们当朋友，好朋友。虽然你们不知道，但这不重要，他会继续。”算不算好话，算的话就送给你，也送给它。

——Racer：真是令人感动的好话呀，也可以收藏了。

to ALL：以上冒犯之处，请多谅解。“家游，加油！”

(hoho 00-7-29)

——感谢hoho的热情，我们会不断加油的。另外请大家注意，由于本期公布的获奖名单较多，“知己空间”暂停一期，请广大玩友谅解。

2000年第7期读者问卷调查统计结果

读者最喜欢的文章:

1. 特别企划: 电脑游戏是"电子海洛因"?!
作者:罗东东
2. 文渊阁:帝国时代狂想之世界尽头
作者:DHEW
3. 硬件兵工厂: 2000年台北国际电脑展综述
作者:陈寅初

读者最不喜欢的文章:

1. 文渊阁:帝国时代狂想之世界尽头
编辑:石子
2. PC工具箱:DDR热舞脚谱DIR指南
编辑:CHANCE
3. PC工具箱:模拟故事之零可信度
编辑:CHANCE

2000年第7期幸运读者名单

重　庆	江　鑫	天　津	刘　欢
福建福州	唐志毅	辽宁大连	周广毅
吉林长春	刘　强	上　海	李　忠
北　京	朱连华	辽宁锦州	王　刚
北　京	顾映立	浙江温州	郑临州
浙江杭州	金　科	北　京	方　圆
广东广州	池仕聪	青海西宁	张　涛
陕西三原	王　森	江苏南通	帅　斌
海南海口	吴钟权	上　海	裘少波
贵州贵阳	杨胜忠	江苏盐城	范广春
山东烟台	胡　冰	福建长乐	方　轩
广西来宾	陆　毅	江苏无锡	秦继东

河南洛阳　王　亮

读者问卷调查幸运读者抽奖名额为25名，填写问卷调查的读者可以选择自己希望获得的奖品。请您从以下奖品中挑选一种，在调查表上标明：

A.《剑侠情缘 II》B.《称霸四海》C.《万王之王》D.《龙机传承 II》E.《虚拟人生 II》F. 都可以

本期幸运读者的奖品由捷径电脑公司提供
欢迎加盟捷径俱乐部
欢迎加盟捷径营销网络

JJ SOFT

2000年第7期票选 你最喜爱的Diablo2英雄活动揭晓

Diablo2角色支持率排行如下:

圣骑士(Paladin)	22.8%
亚马逊战士(Amazon)	21.4%
亡灵巫师(Necromancer)	21.2%
元素法师(Sorceress)	20.2%
野蛮人(Barbarian)	14.4%

幸运玩家名单

重　庆	刘林昀	上　海	陆黎夏
山东淄博	徐鸿翼	贵州都匀	肖宏强
广东广州	赖祥湖	浙江杭州	楼　斌
山西太原	龚　琛	浙江仙居	徐　力
四川德阳	赵　斌	山西大同	陈明辉
北　京	陈　澍	湖南桃源	李　伟
北　京	陈　哲	江苏南京	臧　磊
上　海	王立勇	贵州贵阳	孟　旭
甘肃兰州	刘晓晔	四川成都	卢雪洲
福建厦门	许琛琛	湖北武汉	彭　婵
贵州都匀	曾　龚	四川成都	范中华
辽宁抚顺	王国华	广西南宁	麦　博
广东茂名	朱俊波	江苏常州	龚炎明
广东广州	梁锦汉	湖南长沙	卜指南
新疆克市	石　威	辽宁新民	武　轶
四川绵阳	谭　昊	北　京	陈　菁
山东济南	董远昊	贵　州	樊义溥
北　京	俞　声	河北承德	韩文浩
河南周口	胡延君	四川资阳	唐毅宏
上　海	金　祺	江苏苏州	王先铭
广西容县	徐泳江	四川德阳	柴　昆
福建永定	郑万里	上　海	宋继伟
江苏溧阳	史　鹏	吉林长春	杨海波
福建将乐	谢　勇	天　津	门　丞
江苏六合	陈路晗	山东济南	王燕猛
江苏南京	周　陌	四川成都	付四勇
山东济南	李伟剑	四川雅安	丁亚奇
浙江温州	庄再凯	天　津	陈　耕
北　京	马　宁	安徽祁门	史华炜
黑龙江佳木斯	李　磊	四川攀枝花	李　川

(以上60位玩家各获得奥美电子提供的精美Diablo2人物卡1套[5张])

建设你心目中的王朝
——法老王万元游戏大奖赛结果公布

本次活动由2000年3月至6月完成选手参赛，7月在城市新网专设网页进行网友投票，现已评选出获奖玩家及幸运投票玩家：

一等奖:陈建
5000元奖金，铜制冠军奖牌。

二等奖:刘维　林挺
各得500元奖金和免费选购城市新网电子商厦价值800元的商品(城市新网提供)。

三等奖:曹元　许楠彬　邱国良
各得价值800元的内含56K外置MODEM的上网金典一套(新浪网提供)。

幸运投票纪念奖:

周伟力	黄建明	章奕	李云峰	谢华
金晓鹏	豆子	landiya	冰冰	susan
wozc	linhan	kind	ZXC	JJJ
Thomas	Zhu	Enhancev	nafang	ZXB
linzehao				

各得价值78元的鼠标电话一部(城市新网提供)

活动主办:奥美电子(武汉)有限公司
协办月刊:《家用电脑与游戏机》
协办报纸:《电脑商情报》游戏天地
协办网站:新浪网 sina.com.cn、城市新网 mycity.com.cn